DVD

Ausgabe 179 » 9/2008

CyberMedia € 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS

MANIAC



Gigantische Monster, gigantischer Spielspaß?

RESISTANCE 2

Animal Crossing City Folk

Wii Speak: Redet mit Freunden aus aller Welt





Wii Sports Resort

Wii MotionPlus: Mehr Spaß dank besserer Bewegungs-Erkennung

JETZT AUCH FÜR XBOX 360!

FINAL FANTASY XIII

Die Heldin, das Kampfsystem, das Setting

Plus: 6 weitere RPGs von Square Enix

» Star Ocean: The Last Hope
» The Last Remnant
» Dragon Quest IV u.a.

» 130 Minuten Spiele-Videos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert

DVD

DT-Control geprüft: Nicht jugendbeeinträchtigend



MESSE-REPORT

53 Minuten auf DVD • 30 Seiten im Heft

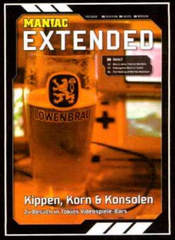


Preview
TOO HUMAN



Exklusiv
GTA IV STUNT-SHOW





8 Seiten Reportagen, u.a.
» Videogame-Bars
» The Making of Marble Madness

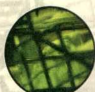
196653 304995 09



DVD-INHALT

60 Spiele als Video, 130 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Hinweis
Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist.

18



Soulcalibur IV

Über 30 Kämpfer, edle Optik, cooler Charakter-Editor - wird "Soulcalibur IV" die neue Prügelreferenz?



Too Human

Hack'n'Slay mit epischem SciFi-Ambiente: Wir haben das Action-Rollenspiel für die Xbox 360 ausführlich gespielt.



Pure

Disneys Offroad-Raser überrascht mit Bombastoptik hat auch spielerisch das Zeug zum Hit.

DVD-INHALT » 09/2008

» Special E3 2008
Pressekonferenzen:
Sony
Microsoft
Nintendo

» E3-Trailer
Darksiders: Wrath of War
I Am Alive
Last Remnant, The
Mirror's Edge
MotorStorm: Pacific Rift
Singularity
Sonic Unleashed
Star Ocean: The Last Hope

» Preview
Dead Space
Facebreaker
Pure
Too Human
Unsolved Crimes:
Dem Serienmörder auf der Spur

» Test
Beijing 2008
Ferrari Challenge
SBK 08
Soulcalibur IV
Summer Athletics

» Im Handel
Lego Indiana Jones
Metal Gear Solid 4 Database

» Import
Blast Works

» Online
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

» Extended
Abspann: Super Mario Galaxy

» anyMAN!AC
GTA Stunt Show

» Credits / Outtakes


» Soulcalibur IV
» Too Human
» Pure

» Ab 18 Inhalte:
Call of Duty: World At War (Trailer)
Dead Space (erweitert)

MAN!AC 09/2008 » SOULCALIBUR IV

» E3 2008 » Too Human » Pure
» Dead Space » Ferrari Challenge
» Beijing 2008 » Metal Gear Solid 4 u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » WII » PSP » DS

MAN!AC » DVD

SOULCALIBUR IV

XXL-Test der Edel-Schlägerei

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

E3-ESKAPADEN

Die E3-Pressekonferenzen der Konsolenhersteller werden von Gamern jedes Jahr herbeigesehnt. Neue Hardware, exklusive Spielepremieren und Erfolgsmeldungen – sie bieten viel Stoff für Diskussionen und heizen die Vorfreude an. Und sie geben regelmäßig Anlass zum Kopfschütteln. Den Vogel schoss dieses Jahr Nintendo ab: Die Präsentation von "drei ausgewählten Dritthersteller-Highlights" für den Wii läuft in der mittlerweile gewohnten 'Schöne Menschen verschiedenen Alters, Geschlechts und Hautfarbe springen in bester Laune vor dem Design-Sofa herum'-Manier ab. Zwei Mittzwanziger verausgaben sich bei "Star Wars: The Clone Wars" in einem Lichtschwert-Duell, ein aufgewecktes Mädel steuert via Pobacken-Balance-Board-Kombination ein Hoverboard in "Rayman Raving Rabbids TV" – die Welt ist in Ordnung, alle haben Spaß mit familientauglicher Unterhaltung.

Auch mit Spiel Nummer drei haben drei junge Menschen Spaß: Zwei Männer zocken mit vollem Körpereinsatz, eine Frau fiebert mit. Sie zeigen Anspannung, grinsen, lachen. Auf der riesigen Leinwand verbrennen derweil virtuelle Soldaten, Schreie gellen, asiatische Gegner sterben reihenweise durch Kopfschüsse. Eine eingestreute Animation lässt Remote, Nunchuk und Lightgun-Halterung zu Schnellfeuergewehr und Flammenwerfer morphen. Die Botschaft ist unmissverständlich: Dank der Wii-Kontrollmöglichkeiten bist du noch näher dran am Kriegsgeschehen, verschmilzt noch mehr mit der Welt von "Call of Duty: World at War".

Ob solche Spielszenen generell fragwürdig sind, sei dahingestellt – jeder mündige Gamer muss das für sich entscheiden. Die Kombination mit den fröhlichen Nintendo-Musterzockerknaben war für unser Empfinden jedoch ein Griff ins Klo: Während digitale Menschen in Flammen stehen die gleichen Gefühlsregungen zu zeigen wie beim Spielen von "Wii Sports", ist verstörend. Hier hat das Nintendo-Marketing gepennt und die Führung zu viel gewollt. Die neu erschlossenen 'Casual Gamer' werden von diesen Bildern abgeschreckt, die 'Hardcore Gamer' nutzen den Wii vielfach als Zweitkonsole und zocken auf PS3 und Xbox 360 'erwachsene' Spiele. Der Wii ist die Nummer eins unter den aktuellen Heimkonsolen und hat solche Eskapaden nicht nötig.

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Soulcalibur IV (PS3)
2. Echochrome (PS3)
3. Rock Band (360)
Hört am 4. August:
Killswitch Engage – live
Sieht zurzeit:
Akte X – Jenseits der Wahrheit (Kino)



Matthias Schmid
Leitender Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. Metal Slug 7 (DS)
2. Soulcalibur IV (PS3)
3. Blast Works (Wii)
Hört zurzeit:
ganz viel Rammstein mit einer Prise Spineshank
Sieht am 4. August...
...As I Lay Dying live in München



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Resident Evil 5 (PS3)
2. Geometry Wars 2 (360)
3. Picross DS (DS)
Hört zurzeit:
den Straßenlärm von L.A.
Sieht zurzeit:
Dr. Horrible's Sing-Along Blog (Internetstream)

Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Metal Gear Solid 4 (PS3)
2. Zack & Wiki (Wii)
3. Ferrari Challenge (PS3)
Hört zurzeit:
Apokalyptica – Worlds Collide
Sieht zurzeit:
That 70's Show – Season 6-8 (DVD)



Michael Herde
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit:
1. Metal Gear Solid 4 (PS3)
2. Metal Gear Solid 2 (PS2)
3. Alone in the Dark (PS2)
Hört zurzeit:
Ministry – live
Liest zurzeit:
Feuchtgebiete – Charlotte Roche



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Soulcalibur IV (360)
2. Siren (PS3)
3. Alone in the Dark (Wii mies!)
Hört zurzeit:
CunninLynguists – A Piece of Strange
Sieht zurzeit:
King of Queens – St. 9 (DVD)



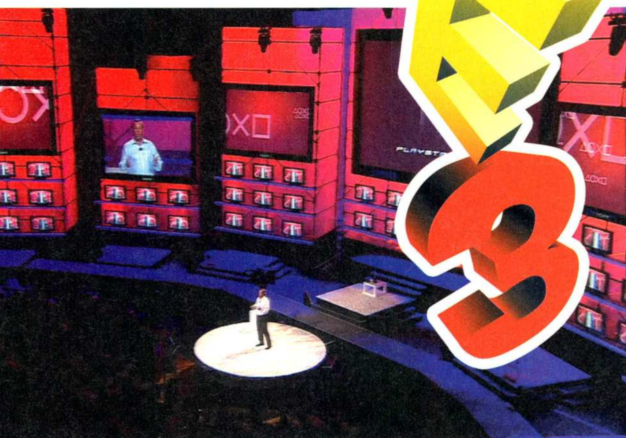
Jan Königsfeld
Volontär / Web-Design

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
Spielt zurzeit:
1. Metal Gear Solid 4 (PS3)
2. Battle Fantasia (PS3)
3. Metal Gear Solid (PSone)
Hört zurzeit:
Static X – Cannibal, Metallica – Metallica
Sieht zurzeit:
ewig den gleichen PHP-Code

TITELTHEMA



AB SEITE 16 » E3 2008
Live von der US-Videospiel-Messe



SPECIAL

NACHRICHTEN

PREVIEW

ONLINE

IMPORT

SPIELE-TEST

IM HANDEL

INTERAKTIV

RUBRIKEN



52 » SPIELE-TEST
Soulcalibur IV



58 » SPIELE-TEST
Ferrari Challenge



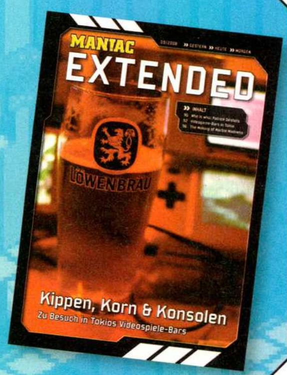


56 » SPIELE-TEST
Guitar Hero: Aerosmith

EXTENDED







Final Fantasy XIII

Square Enix öffnet seine Schatzkiste und gewährte uns einen Blick auf das Kronjuwel des "Fabula Nova Crystallis"-Epos.

"Yoichi Wada is the devil", hieß es über den Präsidenten von Square Enix, und "Tiefschlag für Sony". Momentaufnahmen aus dem internationalen Gamefaqs-Board und unserem Forum anlässlich der jüngst angekündigten Xbox-360-Fassung von "Final Fantasy XIII". Die Top-Nachricht der E3-Pressekonferenz von Microsoft schlug ein wie ein Meteor. Untergangsstimmung im Sony-Fanlager: Das Aus für den potenziellen PS3-Systemseller? Auch die Square-Enix-Jünger bangen: Verkommt das sehnsüchtig erwartete Edel-Rollenspiel zur mittelmäßigen Multiplattform-Massenware? Reichlich Wind um einen Titel, von dem seit zwei Jahren nicht mehr existiert als ein beeindruckender Trailer und tausend Gerüchte im Internet. Einen Tag nach der Horror-Ankündigung lud Square Enix ausgewählte Jour-

DIE BESTANDTEILE DER "FABULA NOVA CRYSTALLIS"



System » PS3
Status » Square Enix dementierte Gerüchte, nach denen das "Versus"-Team momentan bei der Komplettierung von "FF XIII" helfen müsse und das Actionspiel deshalb auf Eis liege. Über eine Xbox-360-Portierung werde noch nicht nachgedacht.

System » PS3 / 360
Status » Das Hauptspiel der "Fabula" wird in Japan exklusiv auf PS3 erscheinen. Danach folgen zeitgleich die US-Versionen für PS3 und Xbox 360, noch später kommt die PAL-Fassung.

System » Handy
Status » "Agito" wird voraussichtlich nach "FF XIII" und "FF Versus XIII" erscheinen, da es nach beiden Spielen angekündigt wurde.

Zwar liegt allen Titeln der 'Neuen Geschichte der Kristalle' dieselbe Mythologie zu Grunde, der Director jedes Spiels darf diese aber in seinem Sinne interpretieren. So stehen "FF Versus XIII" und "FF Agito XIII" in keinem Bezug zueinander oder zum Hauptspiel. Bei dem düsteren "Versus" handelt es sich laut Director Tetsuya Nomura um ein actionlastiges Spiel im Stil der "Kingdom Hearts"-Reihe. "Agito" wird eher dem Handy-Vorgänger "Before Crisis: Final Fantasy VII" ähneln.



PS3 Die aneinandergereihten Kommandos in der Fußleiste des Kampfmenüs deuten auf ein Combo-System à la "Crisic Core: Final Fantasy VII" hin.

nalisten zum Roundtable-Gespräch in Los Angeles. Wir waren dabei und trennten Fakten von Fiktion. Unsere Gesprächspartner waren Shinji Hashimoto, einer der Produzenten der "Fabula Nova Crystallis" (siehe Kasten) und Yoshinori Kitase, Mastermind der "Compilation of Final Fantasy VII" sowie Produzent von "Final Fantasy XIII". Beide garantierten Informationen aus erster Hand und gaben sich sichtlich Mühe, die besorgten Fans zu beruhigen. 'Keine Panik! Teil 13 wird weiterhin für die PS3-Hardware optimiert. Die Xbox-360-Portierung erfolgt zeitgleich mit der Lokalisierung und hat keinen Einfluss auf die Qualität des Spiels.' So lässt sich ihre Botschaft zusammenfassen.

Keine Panik! "Final Fantasy XIII" wird weiterhin für die PS3-Hardware optimiert.

Aber welche Qualitäten besitzt "Final Fantasy XIII" eigentlich? Abseits firmenpolitischer Erklärungen hüllen sich die Herren der Rundenkämpfe noch immer in Schweigen. Hartnäckiges Nachfragen förderte aber folgende Informationen zu Tage: Die rothaarige Kämpferin aus dem Trailer trägt den Codenamen Lightning und ist tatsächlich die Hauptfigur von Teil 13. Damit steht sie in bester Tradition der großen "Final Fantasy"-Damen Terra aus "FF IV" und Yuna aus "FF X". Kein Wunder, denn das Entwicklerteam des gepriesenen zehnten Teils steckt hinter dem Spiel mit der Unglückszahl. Den Spielverlauf beschreibt Square Enix nüchtern: "Der Spieler wandert über ein Feld mit Monstern, die alle ihre eigenen KI-Verhaltensweisen haben. Er kann ihnen ausweichen oder sie angreifen, dann geht das Spiel in ein Kampf-Szenario über." Zum Kampfmodus lässt sich indes nicht viel Konkretes berichten. Er befindet sich laut Aussage der Produzenten noch immer in der Test- und Entwicklungsphase. Fest steht, dass wir es mit einer Weiterentwicklung des traditionellen 'Active Time Battle', kurz 'ATB Evolved', zu tun bekommen werden. Als dramaturgische Vorlage für die Kämpfe wird der "Final Fantasy VII"-Renderfilm "Advent Children" genannt und das macht Hoffnung auf schwerelose Schwertakrobatik und brachiales Baller-Ballett jenseits der Gravitation. Die im E3-Trailer auf-



PS3 Die Beschwörungsmonster scheinen in "Final Fantasy XIII" zu Transformern zu mutieren. Shiva erscheint buchstäblich als cooles Zweirad.



PS3 Faschistoides Kanonenfutter: Die Sturmtruppen von Cocoon verteidigen ihr steriles Paradies gegen jeden Kontakt mit der Außenwelt von Pulse. Kontaminierte Menschen werden erbarmungslos gejagt und ausgestoßen.



PS3 Heldin Lightning setzt die Tradition der schweigsamen wie tragischen Heroen Cloud und Squall fort.



PS3 Laut Produzent Kitase wird "Final Fantasy XIII" erstmals Echtzeitgrafiken auf dem Niveau von CGI-Filmen bieten.

gewärmte Kampfsequenz, die Lightning im Clinch mit gelb behelmten Sturmtruppen zeigt, enthält neben einem Kampf-Menü auch eine Radar-Anzeige in der linken oberen Bildschirmecke. Dies könnte auf eine freie Kontrolle über Lightnings Bewegungen im Raum hinweisen. Square Enix verspricht außerdem traditionelle Party-Elemente in den Kämpfen, schweigt sich aber über die Anzahl der Mitstreiter aus. Auch ob Ihr diese direkt steuert oder nur per KI-Zuweisung kontrolliert, bleibt abzuwarten. Weitere Schlüsse aus dem Trailer sollten nicht gezogen werden. Hashimoto und Kitase wiesen darauf hin, dass der Clip aus einer sehr frühen Entwicklungsphase des Spiels stamme. Weder sei die von Lightning verwendete Gunblade-Waffe repräsentativ für das Arsenal des fertigen Spiels, noch könne man von den humanoiden Gegnern auf einen Abschied vom traditionellen Bestiarium der Serie schließen.

Die fliegende Techno-Metropole Cocoon, in der die Kampfszene spielt, bietet den Menschen von "Final Fantasy XIII" Heimstatt, während sich in der darunter liegenden Welt von Pulse allerlei garstiges Viehzeug tummelt. Erbaut wurde Cocoon vor dreizehn Jahrhunderten von den mystischen fal'Cie. Diese stehen in engem Kontakt mit der geheimnisvollen Kristall-Mythologie, die laut Shinji Hashimoto sämtlichen Spielen der "Fabula Nova Crystallis" zu Grunde liegt. Ähnlich wie die klassischen Götter der irdischen Griechen würden die Kristalle niemals direkt in die Welt eingreifen, begründeten aber die Kultur von "Final Fantasy XIII" und werden z.B. als Namensvettern von Artefakten oder Bauwerken genutzt.

Unserer Meinung nach klingt das nach genügend Stoff für ein erstklassiges Spiel. Da laut Square Enix momentan lediglich die Arbeit am Szenario abgeschlossen ist, die künstlerischen Bestandteile zu 70-80 Prozent fertig sind und am Kampfsystem noch gefeilt wird, rechnen wir frühestens Mitte 2009 mit der japanischen Version. Genügend Zeit, um die Erwartungen der Fans zu erfüllen. Für alle Zweifler hatte Kitase-san eine abschließende Anekdote parat. Als er den "Final Fantasy"-Erfinder Hironobu Sakaguchi danach fragte, was seine RPG-Serie ausmache, antwortete dieser: "Solange wir die blauen Textboxen drin haben, ist es ein 'Final Fantasy'-Spiel!" Blaue Kästen mit Kommandos lassen sich auch im aktuellen Bildmaterial entdecken. Worüber also sollten wir uns Sorgen machen? *mw*

>> Solange wir die blauen Textboxen drin haben, ist es ein "Final Fantasy"-Spiel! <<



PS3 Dieser Blondschopf trägt in Fankreisen den Spitznamen Mr. 33cm, der ihm angeblich von den Entwicklern aufgrund seiner Stiefelgröße verliehen wurde.



PS3 Die Beschwörungsmonster dienen den von den fal'Cie erwählten l'Cie-Kriegern als Beschützer. Das hier gezeigte Gebilde könnte am ehesten die modernisierte Version der klassischen Beschwörung 'Alexander' darstellen.

FINAL FANTASY XIII

System	PS3 / 360
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Rollenspiel
Termin	2009

Das gefällt uns:
- » Echtzeit-Optik fast auf CGI-Niveau
- » ambitioniertes Fabula-Konzept
- » frisches SciFi-Szenario

Daran muss gearbeitet werden:
- » die Xbox-360-Version darf grafisch nicht abfallen

Fazit:
Ob auf PS3 oder Xbox 360: Teil 13 wird ein Hochglanz-Rollenspiel mit dramatischen Highspeed-Kämpfen. Die "Final Fantasy"-Zukunft sieht rosig aus!

Rollenspiel-Edelsteine

Neben den neuen "Final Fantasy"-Episoden hat Square Enix noch drei weitere RPG-Juwelen für stationäre Konsolen in der Schatzkiste.



Eine gigantische Echtzeit-Welt ohne spezielle Kampfbildschirme, abwechselnde Gefechtsrunden oder unsichtbare Gegner. Situationsabhängige Aktionen und die ständige Möglichkeit, die Spielwelt auf unvorhergesehene Weise zu verändern. Das sind die Schlüsselkonzepte von "Infinite Undiscovery", der RPG-Revolution von tri-Ace. Zumindest wenn es nach Director Hiroshi Ogawa geht. Was wir auf der E3 gesehen haben, wirkt vor allem wie ein actionlastiges RPG mit grandiosem Charakterdesign. Bei der Flucht aus seinem Kerker muss Capell, der zartbesaitete Held des Spiels, einige Wachen überwältigen. Dies gelingt ihm mit flotten Schwertstreichen und den Bogenkünsten seiner Befreierin Aya. Bis zu drei Charaktere dürfen Capell im Kampf begleiten, allerdings werden sie überwiegend von der CPU kontrolliert. Seht Ihr eine günstige Gelegenheit für den Einsatz spezieller Fähigkeiten, könnt Ihr Euch kurz ihren Körper ausborgen. Im Falle von Capells Flucht schlüpft Ihr in die Gestalt von Aya, um ein explosives Fass hochzujagen. Später im Spiel erwarten Euch dramatische Duelle, Schleich- und Reitpassagen. Warum Capell all diese Strapazen auf sich nehmen muss, weiß er selber nicht. Offenbar ähnelt er einem Freiheitskämpfer aufs Haar und wird deshalb vom rätselhaften Kettenorden verfolgt. Bis September muss er noch im Kerker schmachten, dann erscheint das Action-RPG. *mw*



360 **Farbenfrohe Rüstungen, Ornamente und feine Gesichtszüge: Capells Crew beweist, dass tri-Ace die Xbox-360-Hardware beherrscht.**



Schwert schwingender Troubadour: Held Capell liebt Musik.



360 **In dramatischen Zweikämpfen muss der friedliebende Barde Capell sich erst einmal zurechtfinden. Intuitive Einblendungen wie der große rote Kreis helfen ihm jedoch dabei, im richtigen Augenblick die richtige Taste zu drücken.**

INFINITE UNDISCOVERY

System	360
Entwickler	tri-Ace, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Action-RPG
Termin	5. September

Das gefällt uns:
- » liebevolles Charakterdesign
- » Echtzeit-Konzept
- » unverbrauchtes Fantasy-Setting

Daran muss gearbeitet werden:
- » die Kamera in den Kämpfen sorgte noch für unübersichtliche Situationen

Fazit:
Etwas Anderes als große Ambitionen haben wir von tri-Ace nicht erwartet. Hoffentlich wird aus dem revolutionären Action-RPG kein Button-Geklopfe im Märchenwald.

STAR OCEAN® THE LAST HOPE™



Ob der beliebte Subboss Succubus zurückkehrt, ist bei der neuen Ausrichtung der Serie fraglich.

Viele Fans waren sich einig: Eigentlich war diese Space-Opera schon abgeschlossen. Kaum mehr Raum sah man nach dem Finale des offiziellen dritten Teils für eine Fortsetzung. Die Macher reagierten prompt und verlegten die Handlung des vierten Teils mehrere Jahrhunderte vor den Beginn der Original-Trilogie. Klingt nach "Star Wars"? Gemeint ist aber "Star Ocean", die exotische SciFi-Fantasy-Mixtur aus dem Hause tri-Ace. Mit "The Last Hope" startet die Saga um den Aufbruch ins Sternenmeer demnächst auf der Xbox 360. Die Fantasy-Elemente der Vorgänger wurden über Bord geworfen, gigantische Mutterschiffe und sterile Raumanzüge bestimmen den Look des Prequels. Über Details zur Story, sowie die Nationalität des Hauptcharakters schweigt sich tri-Ace bis dato aus.



360 Trotz des SciFi-Settings kommen Waffen wie Schwert & Bogen zum Einsatz.



360 Die Umsetzung der Anime-Artworks in 3D funktioniert tadellos.

Trotzdem behaupten wir bezüglich des Protagonisten: Edge Maverick kommt nicht aus Schweden. In bester Serientradition finden die Gefechte von "The Last Hope" in einem eigenen Kampfbildschirm statt, auf dem es actionreich und in Echtzeit zur Sache geht. Die Entwickler versprechen sich von der Microsoft-Hardware vier gleichzeitig agierende, hochdetaillierte Party-Charaktere, schnellere Ladezeiten und riesige Gegner. Weitere Informationen zum neuen Kampfsystem sind spärlich, die angekündigte Hinwendung zu teamorientierten Kämpfen klingt in unseren Ohren nicht sehr überraschend: Taktische Manöver wie gegenseitiges 'Buffen' (Verstärken) gehören seit langem zum Serienrepertoire. Wirklich neu in "Star Ocean" ist dagegen die Möglichkeit, Euer eigenes gigantisches Raumschiff zu kommandieren. Frei zwischen mindestens einer Handvoll Himmelskörpern herumzugondeln und nach Belieben zu landen hat sich bereits in "Mass Effect" bewährt und schürt die Vorfreude auf dieses galaktische Rollenspiel-Epos. Wann "The Last Hope" den blauen Planeten erreicht, ist übrigens noch nicht raus. Wir tippen auf das Ende des nächsten Jahres. Vielleicht lässt sich Square Enix bis dahin ja zu einer Aussage bezüglich einer PS3-Version bewegen! *mw*

Trotzdem behaupten wir bezüglich des Protagonisten: Edge Maverick kommt nicht aus Schweden.

"STAR OCEAN" FÜR DIE PSP

Mit "Star Ocean: First Departure" und "Star Ocean: Second Evolution" kommen die ersten beiden Teile der Sternensaga auf amerikanische PSPs. Bereits für Oktober ist mit "First Departure" das Remake des Super-Famicom-Spiels von 1996 mit runderneuerter Grafik, frischen Zwischensequenzen und aktualisierter Sprachausgabe angekündigt. Im Januar des nächsten Jahres folgt mit "Second Evolution" Teil 2 in derselben Aufmachung. Über eine Deutschland-Veröffentlichung der mobilen Sternenreisen kann bislang nur spekuliert werden.



PSP "First Departure" wurde grafisch auf das Niveau des zweiten Teils gebracht.

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

System	360
Entwickler	tri-Ace, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Rollenspiel
Termin	2009

Das gefällt uns:
» episches "Star Trek"-Szenario
» komplexes Team-Kampfsystem
» endlich selber das Schiff navigieren

Daran muss gearbeitet werden:
» die versprochenen kürzeren Ladepausen
» Laufanimation von Edge

Fazit:
Setting und Stil des Trailers gefallen alten Serien-Veteranen und Trekkies. Jetzt muss tri-Ace nur die Versprechen bezüglich des Kampfsystems einhalten!

THE LAST REMNANT


Die Beziehung zwischen Held Rush und dem blutbeschmierten Conqueror wurde noch nicht offenbart.

Humanoide, Frosch- und Fischwesen sowie Katzenmenschen bevölkern eine urtümliche Fantasywelt und haben nichts Besseres zu tun, als in Gruppen von bis zu 70 Lebewesen aufeinander loszugehen. So könnte man das Konzept beschreiben, dass hinter dem letzten der drei von Square Enix angekündigten Rollenspiel-Juwelen steht. "The Last Remnant" wird gemeinhin als das westlichste der kommenden RPGs beschrieben. Basierend auf amerikanischen und europäischen Motion-Capturing-Akteuren und erstmals für eine weltweit gleichzeitige Veröffentlichung vorgesehen, bricht der Titel mit der sonst von Square Enix gewohnten Produktionsroutine. Auch spielerisch gibt es Ungewöhnliches zu vermelden. Der Fokus des Spiels um den jungen Rush, der aufbricht um seine Schwester zu befreien, liegt auf hitzigen Massenkämpfen. Obwohl der Trailer mitunter an "Dynasty Warriors" erinnert, versprechen die Entwickler, "The Last Remant" werde viel taktischer und komplexer als es auf den ersten Blick wirkt.

"The Last Remnant" wird viel taktischer und komplexer als es auf den ersten Blick wirkt!


360 Magier spricht Deutsch: Selbst die Vorbilder für die Lippensynchronisation holte sich Square Enix aus dem Westen.

Die Kampfgruppen des Spiels heißen Unions und bestehen aus bis zu fünf Kriegern. Fünf solcher Unions dürft Ihr maximal kontrollieren, wobei Ihr hauptsächlich Rush direkt steuert und über ihn Befehle an die KI-Truppen gebt. Die Kämpfe laufen per Kommando-System ab, wobei Ihr in bestimmten Situationen zu 'Quick Time Events' aufgefordert werdet. Auf die Frage, ob die benutzte Unreal Engine wegen der starken Action-Orientierung des Titels gewählt worden sei, entgegneten die Entwickler, dass die hauseigene Crystal-Engine zu Beginn des Projekts einfach nicht fortgeschritten genug war.

Alles in allem sticht "The Last Remnant" klar aus dem Rest der kommenden Rollenspiele von Square Enix heraus und wirkt stellenweise tatsächlich wie ein westliches RPG. Im November erscheint das Spiel für die Xbox 360, eine Portierung auf PS3 ist geplant. *mw*



360 Massenhaft Kämpfer und riesige Drachen: Die Dimension von "The Last Remnant" ist atemberaubend.

THE LAST REMNANT

System	PS3 / 360
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Rollenspiel
Termin	20. November

Das gefällt uns:
- » unverbrauchtes Konzept
- » realistisches Charakterdesign
- » beeindruckende Massenschlachten

Daran muss gearbeitet werden:
- » Übersichtlichkeit der Massenkämpfe
- » hoffentlich keine Ruckler

Fazit:
Mit dem versprochenen taktischen Tiefgang könnte "The Last Remnant" frischen Wind ins RPG-Genre blasen. Optisch beeindrucken die Massenschlachten schon jetzt.

Rollenspiel-Kleinode

Sie sind viel kleiner als ihre stationären Gegenstücke, aber mindestens so brillant: Square Enix lässt drei Klassiker auf dem DS auferstehen.




Das Artwork der weiblichen Heldin im Stil der frühen Neunziger.


DS Zarewna Alena, bekannt für ihr aufbrausendes Wesen, geht zusammen mit dem Priester Kyrill und dem Magier Borja auf Abenteuerfahrt.

Wenn Videospiele Bücher wären, hätte J.R.R. Tolkien "Final Fantasy" geschrieben und Terry Pratchet "Dragon Quest". Yuji Horiis Rollenspiele mit dem Design des "Dragon Ball"-Stars Akira Toriyama sind mindestens so spannend wie die Schwester-Serie, zeichnen sich aber auch durch eine gehörige Portion Witz und Ironie aus. Wer's nicht glaubt, kann ab September einen der beliebtesten Teile der Reihe auf dem DS neu erleben. Da "Dragon Quest IV" in Europa nur NES- und PSone-Importeuren bekannt sein dürfte, wurde mit "Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen" ein deutscher Titel ohne römische Ziffer gewählt. Technisch orientiert sich das Remake an der PSone-Version von 2001. Niedliche 2D-Sprites tummeln sich in einer frei drehbaren 3D-Landschaft. Gemäß der Hardcore-Serienphilosophie verzichtet "Dragon Quest" auf Schnickschnack wie Automaps und nutzt beide Schirme zur Darstellung grandioser Panoramen. So seht Ihr im ersten Kapitel die Burg von Burland, der Heimat des pink (!) gewandeten Ritters Ragnar Rauhbein, in voller Größe und bestaunt im zweiten Kapitel die russisch anmutende Umwelt der Zarentochter Alena. Erst im fünften Kapitel werden die Stränge der fantastischen Handlung zusammengeführt, wenn sich die bunte Bande unter dem Banner des wahlweise männlichen oder weiblichen Protagonisten versammelt. Spielerisch dürft Ihr simple, aber fordernde Rundenkämpfe gegen Anime-Monster erwarten, die traditionsgemäß aus der Ego-Perspektive gezeigt werden. "Die Chronik der Erkorenen" bezieht ihre Motivation aus flottem Aufleveln der Truppe, einem kompletten Tag- und Nachtzyklus sowie dem DS-exklusiven Burgbau-Simulator mit Multiplayer-Funktion. *mw*

Spielerisch dürft Ihr simple, aber fordernde Rundenkämpfe gegen Anime-Monster erwarten.


DS Auf zwei Bildschirmen wirkt Ragnars Residenz riesengroß.

DAS "CHRONO TRIGGER"-REMAKE

Am 6. September 2004 erwirkte Square Enix eine gerichtliche Verfügung gegen das Fan-Remake von "Chrono Trigger": "Chrono Resurrection". Heute wissen wir warum. Das SNES-Kultspiel kommt in absehbarer Zeit als DS-Remake. Voraussichtlich wird "Chrono Trigger DS" eine 1:1-Portierung des Originals, so suggeriert zumindest der Trailer. Eine Zeitreise-Story, sichtbare Gegner in der Oberwelt, multiple Enden und Sidequests sind aber Gründe genug, diesen Klassiker der goldenen Squaresoft-Zeiten auch ohne kosmetische Eingriffe ins Herz zu schließen. Mach dich bereit Lavos, wir kommen zurück!


DS Cronos flüssige Schwertstreiche sind noch heute eine Augenweide.

DRAGON QUEST: DIE CHRONIK DER ERKORENEN

System	DS
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Koch Media
Genre	Rollenspiel
Termin	12. September

Das gefällt uns:
» riesige Doppelschirm-Szenarien
» werkgetreue Übersetzung
» enthält PSone Bonus-Kapitel
» geniale Story

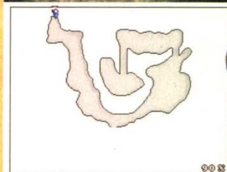
Daran muss gearbeitet werden:
» Stylus-Unterstützung

Fazit:
Eine willkommene Gelegenheit, diesen im Westen kaum bekannten Klassiker der "Dragon Quest"-Serie mit Top-Grafik und überragender Spielbarkeit kennen zu lernen.

FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV





DS Da fehlt noch was: Die Automap motiviert zur Dungeon-Erkundung.

Prachtvolle 3D-Optik, Zwischensequenzen mit Sprachausgabe und die volle Nutzung der Doppelschirme wären an sich schon Gründe zum Jubeln. Doch das DS-Remake von "Final Fantasy IV" zeichnet sich noch durch eine weitere Tugend aus. Das Epos um die Wandlung des Dunkelritters Cecil zum Paladin wird den ursprünglichen Schwierigkeitsgrad des Originals von 1991 zurückerlangen. Nur wer fleißig levelt, sämtliche Items nutzt und das Regelwerk für Magie und ATB-Kämpfe verinnerlicht hat, wird die 30- bis 40-stündige Handlung überstehen.

Die Motivation, dieses Epos zu knacken, wächst dadurch ins Unermessliche, zumal kleine, aber feine Verbesserungen den Frustrationsgrad in Grenzen halten. Zum Beispiel zeichnet eine Karte auf dem unteren Screen die Umgebung Eurer Helden beim Dungeontrip mit. Habt Ihr die Karte eines Stockwerks hundertprozentig aufgedeckt, gibt es ein paar Items als Belohnung. Auch unternehmen die Restauratoren alles, um die Monstervertilgung so komfortabel wie möglich zu machen. Ständig sichtbare Statuswerte Eurer Helden und ein zuschaltbarer Automatik-Modus für Standardkämpfe katapultieren "FF IV" ins Jahr 2008. Schließlich wird Euch der Abschied von liebgewonnenen Party-Mitgliedern durch einen klugen Kunstgriff versüßt: Einzigartige Items lehren Eure Kämpen klassische "Final Fantasy"-Fähigkeiten wie 'Konter' oder 'Doppelzauber' und lassen Euch so die Fertigkeiten ausgeschiedener Gruppenmitglieder erben. Brillant! Wie sich Pochka, das neue Alter Ego der Beschwörerin Rydia mit dem Gesicht zum Selbermalen, spielt, wird erst die Testversion verraten. *mw*

Das Epos wird den ursprünglichen Schwierigkeitsgrad des Originals von 1991 zurückerlangen.

Das Original-Artwork von Yoshitaka Amano zeigt Cecils dunkle Seele.



DS "Hey, Herr der Flammen, dein Schwanz brennt!" Rubicante, der Elementarfürst des Feuers, fackelt nicht lange und macht Euch gehörig Dampf.

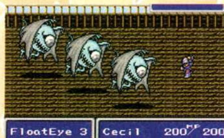


DS Die Storysequenzen in Spielgrafik bringen den DS zum Brennen!

DIE "FINAL FANTASY IV"-EVOLUTION

SNES





GBA





DS





DS Ob beim Anflug von Cecils Red-Wings-Luftflotte auf das Schloss oder im Kampf gegen die ersten Monster des Spiels: Die optischen Verbesserungen vom SNES (1991) über den GBA (2006) bis zum DS sind offensichtlich.

FINAL FANTASY IV

System	DS
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Koch Media
Genre	Rollenspiel
Termin	5. September

Das gefällt uns:
» prächtige Optik
» sinnvolle Neuerungen und...
» ...alter Schwierigkeitsgrad

Daran muss gearbeitet werden:
» Tutorialraum für Einsteiger zu dürftig
» Qualität des CGI-Intros

Fazit:
Die Stärken des Vorgängers ausgebaut, die Schwächen ausgebügelt. So wird die beste "FF IV"-Version aller Zeiten wohl auf dem DS realisiert.

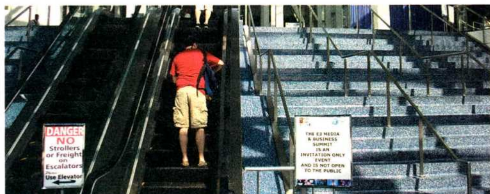
E3 2008



Neues Jahr, altes Glück? Der E3 Media & Business Summit zieht in die alten Messehallen – wir haben alle Infos zur diesjährigen Show.

Willkommen zurück: Schon ein Jahr nach dem ersten Anlauf, eine neue, kleinere, exklusivere E3 zu installieren, haben die Ausrichter der ESA (Entertainment Software Association) eine nicht gerade unwichtige Sache wieder umgeworfen – den Veranstaltungsort. Die Rundreise durch diverse exklusive Hotels in Santa Monica ist Vergangenheit, nun sammelt sich die Branche erneut in Downtown Los Angeles im nüchternen Convention Center. Was allerdings nicht heißt, dass der Rest umgekrempelt wurde: Auch dieses Jahr erhielten nur ein paar tausend Besucher die Zutrittsberechtigung und hatten fast alle Hersteller ihre wichtigsten Schätze in Business-Suiten auf der oberen Etage versteckt. Der 'öffentliche Teil' spielte sich in arg überschaubarem Rahmen in der mickrigen Concourse Hall ab. Dort standen überwiegend schon länger bekannte Titel oder weniger wichtige Neuerscheinungen an schmucklosen Winzständen zum Anspielen parat, der Ausstellungsraum fiel sogar noch kleiner aus als beim letztjährigen Flugzeughangar.

Wichtig ist die E3 weiterhin, dafür spricht nicht zuletzt die Menge der Pressekonferenzen und die Anwesenheit vieler prominenter Entwickler. Doch die Unzufriedenheit wächst an allen Fronten: In den oft verwaisten Gängen und der 'Messehalle' kam kaum Stimmung auf, mit wichtigen Neuheiten hielten sich die meisten Hersteller zurück. Wenn kein neues Produkt, sondern eine Umsetzungsankündigung zur Meldung der Veranstaltung wird und Nintendo offen sagt, dass die E3 nicht mehr erste Wahl zur Vorstellung neuer Spiele für Zocker ist, liegt etwas im Argen. Auch die freiwillige Abwesenheit einer Third-Party-Macht wie Activision Blizzard und die deutliche Kritik seitens Electronic Arts und Ubisoft über Termin und Größe der Veranstaltung sind schlechte Zeichen. Ganz ohne Show geht es eben doch nicht – wir sind gespannt, ob sich die Ausrichter für nächstes Jahr etwas Neues einfallen lassen oder ihren Kurs trotz aller Widerstände und Risiken durchdrücken. Auf den folgenden Seiten findet Ihr auf jeden Fall alles Wissenswerte rund um die 2008er-Ausgabe der E3, angefangen mit den Pressekonferenzen der Konsolenhersteller. *us*



Traurig: Wo früher Menschenmassen drängelten, herrscht heute Leere.



Keine Werbebanner mehr – außen gab es am Convention Center keine Anzeichen für die Existenz der E3.

TRENDS DER E3 2008:

» **Multimedia:** Sowohl Microsoft als auch Sony legten einen Schwerpunkt auf die Präsentation von Filminhalten oder Deals mit digitalen Verleihern – alles prinzipiell interessant, wegen dem europäischen Lizenzdschungel hierzulande aber überwiegend irrelevant.

» **Provinzland USA?** Die Konzentration auf heimische Medienvertreter war augenfällig. Während jede noch so obskure amerikanische Webseite Vertreter vor Ort hatte, schrumpft das auswärtige Presse-Kontingent ständig. Nur wenige Publisher schickten heimische PR-Leute, andere boten nicht mal Termine für deutsche Besucher an oder wiesen Anfragen mit 'interessiert uns nicht' oder Verweisen auf die GC ab – schade.

» **Zwei-Klassen-Gesellschaft:** Top-Spiele waren meistens nicht in der Messehalle vertreten, sondern nur hinter verschlossenen Türen zu sehen, obwohl doch die strikten Einladungslimits genau das überflüssig machen sollten.

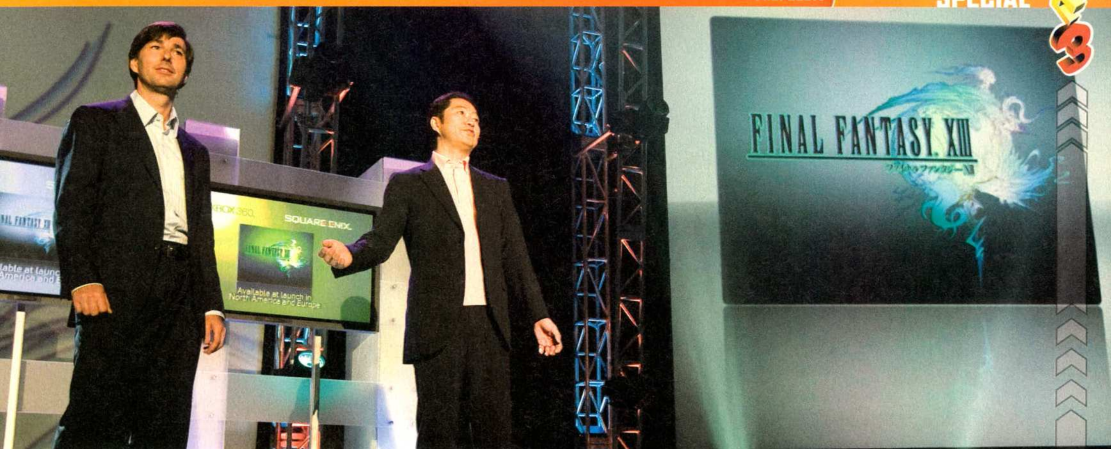
» **Teamwork:** Kaum ein Hit-Kandidat will heute noch ohne Koop-Modus auskommen – sogar der Splitscreen feiert wieder ein kleines Comeback.

» **Stimmungsmacher gesucht:** Disco-Lautstärke und übertrieben aufwändige Kulissen müssen es nicht unbedingt sein – aber etwas mehr als schlichte Winzstände ohne jede Atmosphäre wären wünschenswert. Kurios wird's erst recht, wenn einige Hersteller dafür ihre abgetrennten Messesuiten extra aufbrezeln…

» **Mobile Flaute:** Handheldtitel spielten bis auf wenige Ausnahmen wieder eine untergeordnete Rolle. Namhafte PSP-Software gab es lediglich bei Sony selbst zu erleben, dem DS griffen immerhin auch Konami, Sega und vor allem Ubisoft unter die Arme.

» **Sensationelle Ankündigungen:** Egal, ob vermeintlicher neuer Widescreen-DS oder Motion-Controller für die Xbox 360 – von den Spekulationen um neue Hardware blieb nichts übrig. Auch neue Spiele blieben (fast) komplett außen vor, an den Wirkungsgrad der "Final Fantasy XIII"-Verkündung kam nichts heran.

» **Rahmenprogramm:** In die "Into the Pixel"-Kunstausstellung verirrte sich kaum mal jemand, die Eröffnungsreden hatten weniger Zuhörer als die langweiligste Uni-Vorlesung. Wenn man kaum Besucher zulässt, ist es kein Wunder, dass sich für Randthemen nur noch eine Minderheit interessiert.



Microsoft: Tanz auf allen Hochzeiten

Microsoft hatte es eilig, schon einen Tag vor dem offiziellen E3-Start lud der Xbox-Konzern in das Convention Center: Für die Pressekonferenz wurde die West Hall abgesperrt und darin eine Bühne sowie Zuschauerränge errichtet. Wo bis vor zwei Jahren dutzende bunte und laute Herstellerstände Videospielvielfalt signalisierten, regierte diesmal das Xbox-360-Grün.

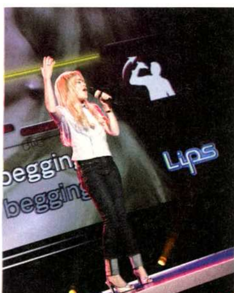
In knapp 90 Minuten wurde ein rundes und routiniertes Programm abgespult, das viel Bekanntes, aber auch einige Überraschungen sowie den Knaller der Messe beinhaltete – dazu später mehr. Erfreulich wenig Zeit wurde mit dem üblichen Business-Blabla verschwendet, gleich zu Beginn stand ein hochkarätiges Quartett im Vordergrund, das von seinen prominenten Machern vorgeführt wurde: "Fallout 3" (Todd Howard), "Resident Evil 5" (Jun Takeuchi), "Fable 2" (Peter Molyneux) und "Gears of War 2" (Cliff Bleszinski) waren allesamt mit live gespielten Szenen zu sehen.

Unverkennbar und unverdrossen bemüht sich Microsoft weiterhin, neben den Zockern auch 'normale' Menschen zu ködern: So wurden neue Partnerschaften für Film-Downloads vorgestellt und ein Trio an Casual Games präsentiert, das frappierend an bekannte Sony-Vorbilder erinnert – sei es nun "Lips" ("SingStar"-Klon), zu dem die Waliserin Duffy ihr "Mercy" auf der Bühne trällerte, ein neues "Scene It" ("Buzz!"-Klon) oder "You're in the Movies" ("EyeToy: Play"-Klon).

Während sich viele der Gerüchte vor der E3 als falsch herausstellten, ist eines wahr: Die Xbox 360 wird mit ihrer eigenen Mii-Variante ausgestattet. Die knuffigen Figuren entstanden unter den Fittichen von Rare und feiern ihre Premiere, wenn im Herbst das nächste Dashboard-Update anrollt – und das hat es in sich. Das sterile Blade-System wird von einer neuen Oberfläche abgelöst, die für weniger versierte Spieler zugänglicher sein soll, aber gleichzeitig einiges mehr bietet wie z.B. Gruppenchats und -aktivitäten sowie Live-Gameshows, bei denen es sogar echte Preise zu gewinnen gibt. Eine andere feine Neuerung: Spiele können von DVD auf Festplatte installiert werden, was nebenbei das Lärmproblem der Konsole vermindert – jetzt muss es nur noch das angekündigte 60-GB-Modell nach Europa schaffen. Die ambitionierten Pläne klingen vielversprechend, bleibt zu hoffen, dass sie in der Praxis wirklich so funktionieren.

Ansonsten durften Vertreter von sowohl "Guitar Hero: World Tour" als auch "Rock Band 2" die jeweiligen Vorzüge preisen, bevor zum Abschluss der Square-Enix-Präsident Yoichi Wada für die größte Ankündigung der E3 sorgte: Zum bereits länger bekannten Rollenspiel-Trio für die Xbox 360 gesellt sich überraschend ein vierter Titel – "Final Fantasy XIII" ist nicht mehr PS3-exklusiv.

Das war der Überraschungsmoment der Messe: "Final Fantasy XIII" kommt in Europa und den USA (aber nicht Japan) auch für die Xbox 360.



Zur Vorstellung des vermeintlichen "SingStar"-Rivalen "Lips" trällerte Jungstar Duffy ein Liedchen.

PORTAL
STILL ALIVE

Kleiner Coup am Rande: Die Fortsetzung des Kult-Titels "Portal" kommt exklusiv als Xbox-360-Download.

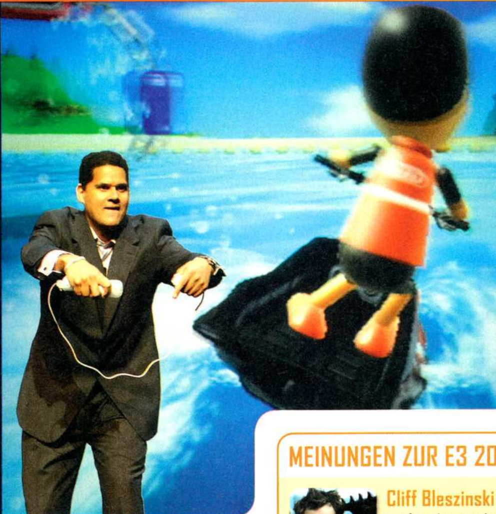




Nicht ganz unerwartet, aber in dieser Ausführung doch überraschend: Die Xbox 360 kriegt mit den Avataren eine eigene Art von Miis (unten), die sich in einer renovierten Dashboard-Oberfläche tummeln werden (oben).









Nintendo: Zocker müssen draußen bleiben?

Als sich im Kodak Theater (Ort der Oscar-Verleihung) das Licht auf die Bühne richtete und nicht Reggie, sondern eine freundlich dreinblickende Nintendo-Dame auftrat, die uns von einem Snowboardausflug mit ihrem Kind berichtete, der mit einem Bruch des Handgelenks endete, ahnten wir Böses: Was ist hier denn los? Nicht nur, dass die Konferenz mit einer "Shaun White Snowboarding"-Einlage inklusive dem Namensgeber als Gaststar begann – also kein Nintendo-eigenes Produkt als Aufhänger diente –, es sollte auch (fast) das einzige Spiel sein, dass sich überhaupt an Zocker richtet. Denn danach ging es richtig los mit einer Präsentationswelle, die nur einen Schluss zulässt: Der Mario-Konzern hat sich am Erfolg im Casual-Sektor so sehr berauscht, dass die 'klassischen' Nintendo-Fans darüber vergessen wurden. Denn zu einem neuem "Animal Crossing" (das vom GameCube-Vorgänger bis auf Online-Treffen und -Kommunikation via WiiSpeak-Mikro nicht weit abweicht), "Wii Music" (spielt Instrumente, ohne sie beherrschen zu müssen) und "Wii Sports Resort" (jetzt am Strand) lassen sich zwei Dinge sicher sagen: Sie werden garantierte Verkaufserfolge und sind ganz klar für Gelegenheitsspieler gemacht. Letztere Spielesammlung wird des Weiteren mit einem "MotionPlus" genannten Hardware-Zusatz ausgeliefert, der die Remote-Abfrage endlich fast so exakt macht, wie bereits vor zwei Jahren versprochen wurde...

Bezeichnend für diese strikte Ausrichtung: Sowohl die "Mario"- als auch "Zelda"-Serie wurden mit einem kurzen Satz in der Art von "Da kommt auch mal wieder was" abgespeist. Ein neues "Pikmin" für Wii fand nicht etwa auf der Pressekonferenz eine Erwähnung, sondern wurde von Shigeru Miyamoto im Rahmen einer späteren Diskussionsrunde nebenbei bestätigt. Völlig im Regen stehen Zocker zwar nicht, doch dass ausgerechnet der DS und ein ur-amerikanischer Entwickler dafür sorgen müssen, verblüfft: Die Klappkonsole bekommt mit Rockstars "Grand Theft Auto: Chinatown Wars" eine eigenständige Episode des Gangster-Epos, zu der außer dem Schauplatz (Liberty City) und dem Versprechen einer für die Hardware optimierten Technik aber nichts weiter gesagt wurde.

MEINUNGEN ZUR E3 2008



Cliff Bleszinski
Lead Designer Epic Games ("Gears of War 2")
"Ich denke, die E3 befindet sich am Scheideweg, sie muss entweder wieder wachsen oder ganz verschwinden. Letztes Jahr gab es wenigstens den verdammten Strand, niemand will in Downtown L.A. sein."



Jenova Chen
Mitbegründer von thatgamecompany ("flOw")
"Ich habe zwar nicht viel gesehen, aber meine Mitarbeiter sagen, dass die E3 noch kleiner geworden ist. Ich finde es auf jeden Fall schade, dass nicht mehr Leute kommen können, es wenig Spiele zu sehen gibt und Hersteller wie Activision gleich ganz fehlen."



Lars Gustavsson
Creative Director Digital Illusions ("Mirror's Edge")
"Wir vermissen wohl alle die 'guten alten Tage' mit der großen Show. Das war cool und spaßig und ich glaube, dass die E3 früher oder später wieder so wird. Beim Spielen geht's schließlich darum, Spaß zu haben, deshalb sollte die E3 das auch wiedergeben."



Ted Price
Präsident Insomniac Games ("Resistance 2")
"Eine der guten Änderungen ist der einfachere Zugang. Weil weniger los ist, können wir leichter mit Journalisten ins Gespräch kommen und sie mit uns. Ich höre von vielen Leuten, dass sie das mögen. Ich finde den Fokus auf weniger Spiele gut."



Ed Boon
Schöpfer von "Mortal Kombat"
"Ich vermisse das Spektakel – die Präsentationen, die Show, die Booth Babes. Oder dass die Besucher über das tollste Spiel der Messe diskutieren. Gleichzeitig ist es sehr teuer, hier zu sein und wir müssen noch mehr gegen die großen Drei bestehen."

grand theft auto CHINATOWN WARS

Rockstar lässt eine inoffizielle Tradition wieder aufleben: Für Nintendo gibt's "GTA"-Folgen ausschließlich im Handheld-Format.

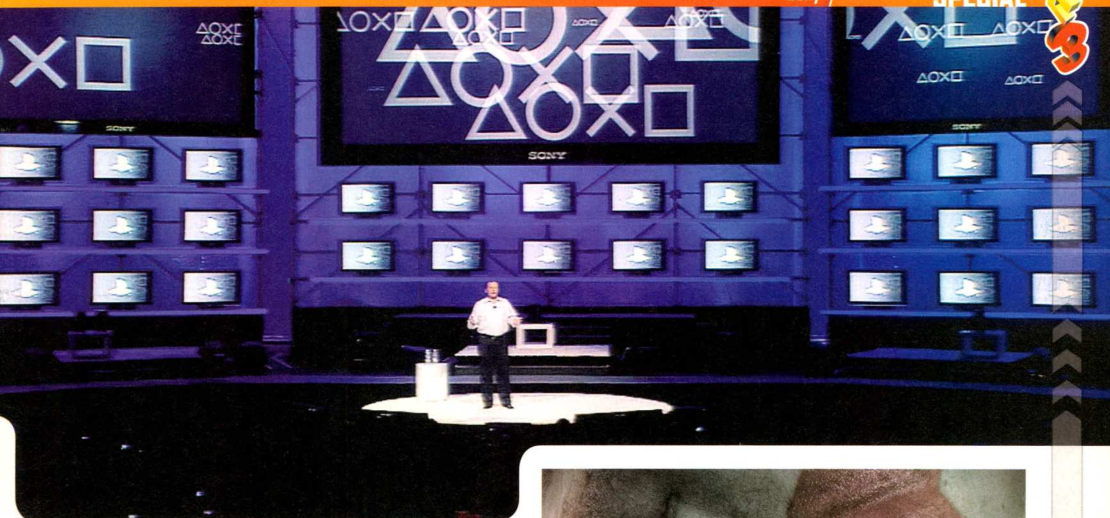


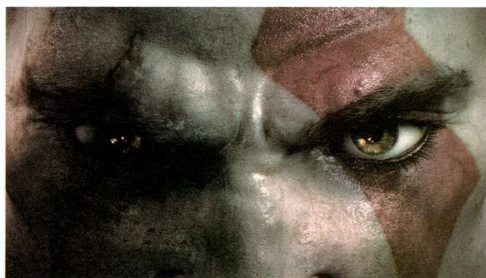


Unspektakuläre, aber sinnvolle Hardware: Wii MotionPlus und WiiSpeak.

MEDIA & BUSINESS SUMMIT






Von Kriegsgott Kratos' nächstem Abenteuer gab es nur einen nichtssagenden Kurzfilm zu sehen – bis zu "God of War III" dauert es noch eine Weile.

Sony: Nur keine Aufregung

Als Letzter des Hardware-Trios lud Sony ins Shrine Auditorium zu einer Präsentation ein, über die sich nachher das anwesende Fachpublikum in einem Punkt einig war: Zwar wurden viele Spiele gezeigt, doch Höhepunkte oder gar mitreißende Neuheiten waren rar – sogar das hässliche Wort 'Langeweile' machte die Runde.

Ganz so dramatisch war die Lage nicht, doch in der Tat wollte der Funke nicht überspringen: Sony-US-Boss Jack Tratton führte recht bieder durch das Programm, in dem ein Spiel nach dem anderen abgehandelt und die erfolgreiche Historie der Marke PlayStation abgefeiert wurde. Neue Sequenzen aus z.B. "Resistance 2" oder frische Ankündigungen (darunter ein "Ratchet & Clank" als Download-Spiel, "Infamous" und der MMO-Shooter "MAG") waren dabei, konnten die Zuschauer aber nicht wirklich vom Hocker reißen – zu trocken die Präsentation, zu wenig überraschende Momente. Bezeichnend auch, dass zum jetzt offiziell bestätigten "God of War III" lediglich ein nichtssagender Teaser-Trailer lief und die einzige Ankündigung in Sachen "Gran Turismo 5" war, dass ab August in "Prologue" die lange versprochenen Auto- und Motorsport-Sendungen zum Download anstehen. Überhaupt ließ sich die starke Konzentration auf den US-Markt nicht übersehen, für den u.a. in epischer Breite die neuen Film-Downloads aufgetischt wurden – eine Funktion, die auf unserem Kontinent dank IP-Checks nicht ausprobiert werden kann.

So verwunderlich es sich anhören mag, es ist trotzdem wahr: Den Höhepunkt der Veranstaltung stellte die Präsentation der Geschäftszahlen dar. Statt auf öde Powerpoint-Folien zu setzen, wurden die Wirtschaftsdaten kurzerhand in einen "LittleBigPlanet"-Level eingebettet. Ein Indiz dafür, dass das Gute-Laune-Spiel wirklich eine Menge Gestaltungspotenzial haben muss, wenn sogar aus solch trockenem Material etwas Unterhaltsames wird.

Zuverlässige Quellen offenbarten uns, dass Sony auf der Games Convention in Leipzig wesentlich mehr spannende Neuheiten parat haben wird, was symptomatisch für die E3-Messe ist: Die Veranstaltung wollte sich neu erfinden, erntet mit der Neuausrichtung aber steigendes Desinteresse – wer nicht mit der Zeit geht, geht eben mit der Zeit!



Origineller Einfall: Als "LittleBigPlanet"-Level sind Geschäftsberichte sogar unterhaltsam.

INHALT

Resistance 2

Und es kommt doch auf die Größe an: Insomniacs apokalyptische Schlacht gegen die Chimera wird riesig!

Langsam, aber sicher kommen die PS3-exklusiven Softwarehits in Sicht. Nach dem genialen "Metal Gear Solid 4" und dem umstrittenen "Haze" geht Ende des Jahres mit "Resistance 2" ein Starttitel der Sony-Konsole in die zweite Runde und orientiert sich strikt am Motto: Größer ist besser!

Das Spiel verzichtet auf genretypische Vehikelmissionen und setzt vielmehr auf die größten und meisten Gegner, die Ihr je gesehen habt. Dass das grundsätzlich spaßig sein kann, haben "Serious Sam" und "Painkiller – Hell Wars" bereits bewiesen, doch die Entwickler um Insomniac-Boss Ted Price ("Ratchet & Clank") schlagen eine andere Richtung ein als die genannten Simpel-Shooter. Das Wichtigste ist die Story und die knüpft im Intro direkt an das Ende des Vorgängers an. Sergeant Nathan Hales zweites Abenteuer führt Euch nach Island, wo geheimnisvolle Experimente an Eurem Alter Ego vorgenommen werden. Zurück in den USA sind wir im Chicago-Level Zeuge einer ungleichen Auseinandersetzung. Auf der diesjährigen E3 präsentierte Ted Price voller Stolz den Leviathan – der größte Gegner des Spiels überragt sämtliche Gebäude der Metropole und sieht fantastisch aus. Dass derzeit die entfernten Bodentexturen noch ziemlich unspektakulär wirken, ignorieren wir fürs Erste. Wir stehen auf einer Terrasse hoch über den Straßen der Stadt. Zertrümmertes Mobiliar und verstreute

"Resistance 2" geizt nicht mit Blut und platzenden Köpfen.

Leichen verkünden drohendes Unheil. Kaum hat uns die Bestie bemerkt, schleudert sie einen Hubschrauber in Nathans Richtung und verfehlt ihn. Wütend greift der Leviathan nach Nathan und schleudert ihn auf die nächste Platt-



PS3 Die Chimera sind zurück und verwandeln Menschen in scheußliche Bestien – "Resistance 2" führt die Story fort.

MEDIA BUSINESS SUMMIT



RESISTANCE RETRIBUTION

Das Bindeglied der PS3-Episoden kommt exklusiv für die PSP!

Die Sony Bend Studios greifen auf ihre Erfahrung mit der "Syphon Filter"-Reihe zurück und machen aus "Resistance: Retribution" einen Third-Person-Shooter mit so vielen guten Ideen, dass daraus der beste Action-Titel für die PSP werden könnte. In der Handheld-Schlacht schlüpft Ihr in die Haut des britischen Soldaten James Grayson, der zusammen mit der französischen Widerstandsbewegung 'The Marquis' gegen die Chimera vorgeht. Das Abenteuer führt Euch nach Europa, hauptsächlich soll der Handheld-Krieg am Rhein stattfinden. Über Rotterdam geht es nach Gerolstein und Luxemburg, vor Ort wurde jedoch nur der Schauplatz Bonn gezeigt. Dort haben die Chimera neue Umwandlungsfabriken errichtet. Mit einem Gleiter landet James in der malerischen Stadt, wo das Leben mittlerweile im Untergrund stattfindet. Während wir uns durch blaugraue Gewölbe kämpfen, bestaunen wir die tolle Beleuchtung und detaillierten Gegnermodelle. Dank einer optimierten Streaming-Technologie werden Daten batterieschonend geladen. Vor allem die Kampfsteuerung hat uns begeistert: Innerhalb eines Rahmens, den Ihr optional deaktiviert oder in der Größe anpasst, visiert Ihr Gegner automatisch an. Mithilfe der vier Aktionstasten schaltet Ihr zwischen mehreren Gegnern durch, auch freies Zielen klappt ohne zweiten Analogstick prima. Die Story hingegen thematisiert Fragen wie "Was, wenn eine nahe stehende Person verwandelt wird?", "Gibt es weibliche Chimera?" und "Wofür lohnt es sich zu sterben?"



PSP Im Sniper-Modus kommen die großen Charakter-Modelle der Chimera toll zur Geltung.



PSP Trotz automatischer Zielfunktion sind die Kämpfe gegen riesige Mechs und aggressive Chimera-Soldaten alles andere als leicht. Dafür machen sie mehr Spaß als je zuvor.

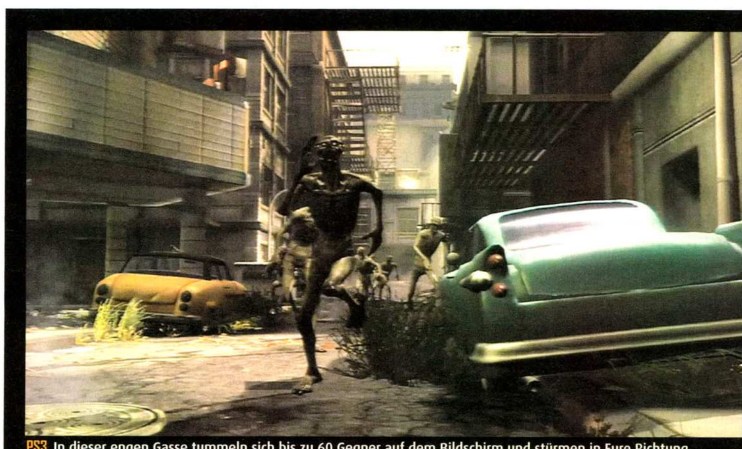


PSP Mit etwas Übung stellen auch mehrere Gegner kein unlösbares Problem mehr dar. Ob mit oder ohne Zielhilfe – es gibt Action satt!

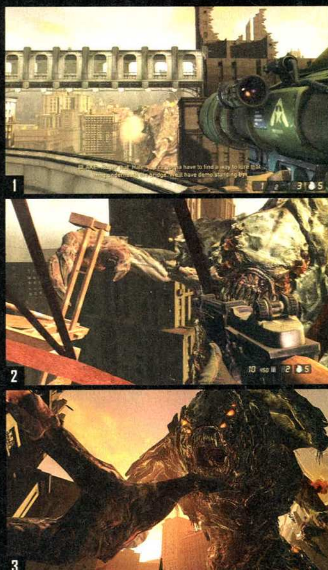
form. Wir flüchten benommen ins Innere, als hinter uns krachend die Pranke des Ungetüms niedersaust. Über eine Treppe klettern wir weiter – in Gebäuden sind die Texturen auch ganz schön dürftig, bemängeln wir. "Hier wird es im fertigen Spiel brennen, deshalb sieht das nicht so gut aus," erklärt Ted. Auf dem Dach angekommen jagen wir dem Leviathan ein paar Raketen in den Leib, doch die zeigen keine Wirkung. Wir preschen zum nächsten Gebäude, das wir über einen umgestürzten Radiomast erreichen. Die Bestie greift nach unserer Brücke, doch wir flitzen zwischen ihren riesigen Fingern hindurch. Auch die nächsten Raketen lassen den Leviathan kalt. Stattdessen greift uns das Monster erneut und hält uns hoch in die Luft, bereit uns zu verschlingen. Wir jagen dem Biest eine Rakete ins Maul. Das hat ihm nicht gefallen: Nach einem Freiflug durch die Luft durchschlagen wir in Zeitlupe ein Fenster, ehe die erste Demo endet.

In einem weiteren Abschnitt ist unser Ziel ein Chimera-Turm. Dort werden Menschen von den außerirdischen Chimera mithilfe eines Virus in ihresgleichen verwandelt. Wir wechseln in einen anderen Abschnitt der Stadt. Hier demonstriert uns Ted, dass auch kleinere Gegner für Gänsehaut sorgen können: Als wir eine Seitenstraße zusammen mit ein paar KI-Kameraden betreten, stürmen plötzlich an die 60 blasse, hagere Kreaturen auf uns zu. Von überall her kommen sie, nur mit massiver Feuerkraft scheinen sie bezwingbar zu sein. Dabei bemerken wir, dass "Resistance 2" nicht mit Blut und platzenden Köpfen geizt. Besonders gemeine Schützen greifen auf die Sekundärfunktion der neuen Magnum zurück: Eure Projektile bleiben stecken und explodieren nach kurzer Zeit. Schön fies, wenn ein so präparierter Grim inmitten seiner Artgenossen steht...

Dennoch bleibt die Bildrate stets konstant. Solche Bombast-Momente – sei es der gigantische Leviathan



PS3 In dieser engen Gasse tummeln sich bis zu 60 Gegner auf dem Bildschirm und stürmen in Eure Richtung.





PS3 Den Leviathan nehmt Ihr bereits aus der Ferne (1) unter Beschuss, ehe Ihr über Gerüste (2) und Häuserdächer flüchtet. Gelegentlich greift das über 100 Meter große Monstrum nach Euch (3) und schleudert Euer Alter Ego durch die Luft. Öffnet das Biest sein Maul (4), solltet Ihr den Raketenwerfer bereithalten.

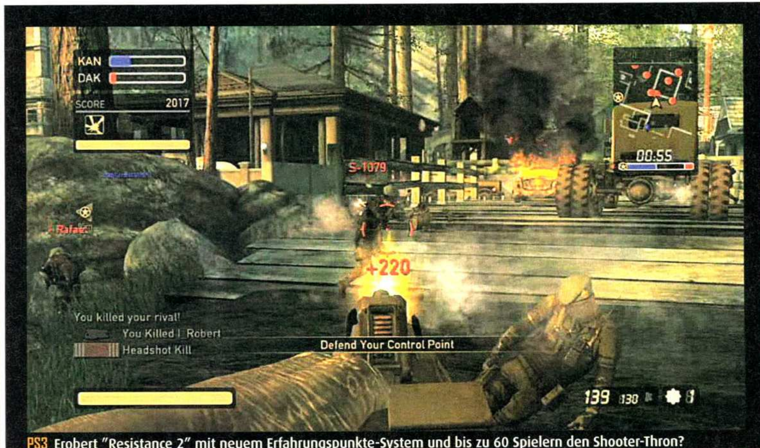
oder das Grim-Gewusel – sind jedoch nicht umsonst: Eine 1080p-Auflösung fehlt. Dafür stellen wir im Kampf gegen die neuen Gegner mit Freude fest: Die KI-Kollegen sind nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern erweisen sich als echte Hilfe. Die benötigt Ihr dringend, schließlich versprechen die Entwickler viele neue Gegner – mit und ohne Bewaffnung. Euer Held selbst hat dabei höchstens zwei Wummen im Gepäck.

Die gezeigten Szenen spielen im Jahr 1953, die Chimera-Flotte hat die USA angegriffen und tobt in San Francisco. Wir bewegen uns durch denselben Schauplatz, der kürzlich im Trailer für offene Münder gesorgt hat. Riesige Raumschiffe schweben bedrohlich über der Skyline der Stadt, kräftige Farben und eine stimmige Beleuchtung heben "Resistance 2" angenehm ab vom graubraunen Action-Einerlei, auch wenn die Bilder anderes vermuten lassen. Zur neuen Grafikreferenz wird's aber wohl nicht reichen. Dennoch hat "Resistance 2" das Zeug zum Hit, schließlich wird es auch Waffen geben, mit denen Ihr Gegner elektrifiziert, Nathan selbst soll im Verlauf des Spiels die Auswirkungen seiner Virusinfektion zu spüren bekommen. Mal abwarten, welche spielerischen Möglichkeiten das bieten wird und ob "Resistance 2" eine Konkurrenz zu den kommenden Krachern "Far Cry 2" und "Killzone 2" darstellt. Bis zu 60 Teilnehmer in Online-Matches verheißen zumindest Großes. *mh*

Riesige Raumschiffe schweben bedrohlich über der Skyline von San Francisco.



PS3 Held Nathan Hale leidet an den Folgen seiner Virusinfektion.



PS3 Erobert "Resistance 2" mit neuem Erfahrungspunkte-System und bis zu 60 Spielern den Shooter-Thron?

RESISTANCE 2

System	PS3
Entwickler	Insomniac, USA
Hersteller	Sony
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. Quartal

Das gefällt uns:
- » riesige Monster und Raumschiffe
- » fiese Waffen versprechen Abwechslung
- » farbiger als der Vorgänger
- » ausgefeilter Mehrspieler-Part für bis zu 60 Spieler

Daran muss gearbeitet werden:
- » Grafik bislang nur guter Durchschnitt, vereinzelt sogar auf PS2-Niveau

Fazit:
Ambitionierte Fortsetzung, die kleine und (sehr) große Aliens auf Euch hetzt. Hält das Spiel das Niveau der gezeigten Szenen, steht uns ein exklusiver PS3-Hit ins Haus.


Wii Es geht nichts übers Angeln mit Freunden am Meeresstrand – hoffentlich ist das Einfangen der Fische weniger zickig als beim DS-Ableger "Wild World."


Wii Volles Haus: Drei Freunde machen Eure Bude unsicher – dort könnt Ihr Gegenstände wie Billardtisch oder Spielautomat frei platzieren.

Animal Crossing City Folk



Wohnen, Sammeln, Shoppen, Angeln, Ernten, Bauen, Freunde treffen – willkommen in Eurer virtuellen Wii-Heimat!

2001 erblickte – unbeachtet von der westlichen Spielergemeinde – ein feines N64-Produkt das Licht der Welt: "Doubutsu no Mori", zu deutsch 'Der Tierwald'. Sieben Jahre später ist der Nach-Nach-Nachfolger eines der Messe-Highlights der E3. "Animal Crossing" begann als liebreizende, aber freakige Lebenssimulation und ist 2008 Nintendos Antwort auf PlayStation Home – wahrscheinlich kommt es auch noch vorher raus.

"Animal Crossing" spricht Vielspieler an und ist gleichzeitig das ideale Casual Game.

Für alle Spieler, die die kauzig-komische Dorfsimulation bisher verpasst haben, eine kurze Einführung: Euer Avatar lebt in einer kleinen Stadt voller Tierpersönlichkeiten und geht seinem virtuellen Leben nach. Sät und erntet Pflanzen, nehmt Kredite auf, um ein Haus zu bauen, geht Shoppen, Angeln oder zum Frisör, feiert Weihnachten, fällt Bäume, buddelt Fossilien aus oder schreibt Briefe – ein konkretes Spielziel gibt es nicht, lediglich Euer Bankkonto solltet Ihr im Auge behalten.

Während sich die Unterschiede zwischen GameCube- und DS-Version in engen Grenzen hielten, verspricht "Animal Crossing"-Papa Katsuya Eguchi für "City Folk" einen bunten Strauß an Neuerungen. Denn jetzt macht Euer Alter Ego die Großstadt unsicher: Dort versteigert Ihr im Auktionshaus eigene Items, schlendert durch den Szeneladen der berühmten Modedesignerin Gracie oder stülpt Euch im Beauty-Salon der Pudeldame eine Mii-Maske über die digitale Rübe. Briefe (plus Bildanhang) schickt Ihr neuerdings nicht nur an andere "Animal Crossing"-Dörfer, sondern an alle befreundeten Wii-, Handy- oder PC-Besitzer.

Habt Ihr bis zu drei Freunde zum Wi-Fi-Treff in Eure Stadt geladen, geht's rund: Dann läuft die Kommunikation über das brandneue Zubehör 'Wii Speak' ab. Dieses will mehr sein als das Headset der Konkurrenten – nämlich ein 'Community-Mikrophon'. Anstatt Euch auf einen Gesprächspartner zu beschränken, erlaubt 'Wii Speak' allen anwesenden Familienmitgliedern oder Freunden innerhalb eines Raumes mit der Personengruppe am anderen Ende der Leitung zu plaudern – hitzige Diskussionen beim Angelturnier sind also vorprogrammiert. Nicht fehlen dürfen tierische NPCs, die gerne mal beleidigt oder schlecht drauf sind, selbst erstellte Sternbilder und der an die Konsolenuhr gebundene Tag-Nacht-Wechsel. "Animal Crossing" spricht Vielspieler an und ist gleichzeitig das ideale Casual Game für den Massenmarkt. *ms*


Das 'Wii Speak'-Mikro wird separat im Handel erhältlich sein.


Wii Schnapp sie Dir alle! Wer ein Museum voller kompletter Dinoskelette haben will, muss lange buddeln.

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Simulation
Termin	4. Quartal

Das gefällt uns:
» endlich mit Freunden reden
» Briefe an jedermann
» Spielen ohne Stress & Zeitdruck

Daran muss gearbeitet werden:
» grafisch veraltet
» wir hoffen auf weniger debiles NPC-Gelaber als in der DS-Episode

Fazit:
Konsequenter Nachfolger, der die Kommunikation in den Vordergrund stellt – trotz simpler Grafik ein äußerst komplexes Spielerlebnis.

Gears of War 2



360 Lieber Arm dran als Arm ab! Wenn Marcus Fenix und seine Mannen mit der Säge kommen, haben alte wie neue Gegner nichts zu lachen.



360 "Lost Planet" lässt grüßen: In malerischer Schneelandschaft tobt der Krieg gegen die Locust – nun auch zu fünft im kooperativen 'Horde'-Modus.

Neue Gegner, neue Waffen, neuer Modus und frische Spieleindrücke von der E3!

Schluckt schnell noch artig Eure Testosterone, ehe im November der Krieg gegen die brutalen Locust in die zweite Runde geht. Schnappt Euch die neuen Waffen und metzelt noch fiesere Gegner nieder. Ob Ihr sie mit dem Kettensägen-Aufsatz der Standard-Wumme zerteilt oder am Boden liegenden Widersachern den Kopf zertretet – "Gears of War 2" geizt nicht mit Pixelblut. Das sieht in der Fortsetzung zwar heller aus als im Vorgänger, weniger ist es aber keinesfalls geworden. Im Gegenteil: Teil 2 wird noch härter. Erstmals erklimmen Locust mittels Enterhaken höher gelegene Ebenen, rücken Euch mit Reittieren auf den gepanzerten Muskelleib und schleudern riesige Morgensterne nach Marcus & Co. Nur gut, dass der neue Flammenwerfer ebenso nützlich ist wie die Option, Gegner als Schutzschild zu missbrauchen.

Neben dem Solo-Modus, den Ihr auch wieder zu zweit bestreitet, konnten wir auf der E3 den brandneuen 'Horde'-Modus antesten: Bis zu fünf Koop-Spieler treten dabei immer stärkeren Feindwellen entgegen. Nach jeder Runde gibt es Punkte, unter anderem für erfolgreiches Team-Spiel. Kurz vor dem Ableben kriecht Euer Alter Ego am Boden herum und sucht nach einem Teamkollegen, der ihn wiederbelebt.

Der neue Flammenwerfer ist ebenso nützlich wie die Möglichkeit, Gegner als Schutzschild zu missbrauchen.

Absurderweise scheren sich selbst die bulligsten Locust-Bestien nicht um Euch, sobald Ihr halbtot krabbelt. Die künstliche Intelligenz war schon im Vorgänger nicht die beste, so wohl auch diesmal.

In jedem Fall arten die simpel gestrickten 'Horde'-Scharmützel oft in spaßig-rasante Schlachten aus, bei denen Ihr ohne koordiniertes Zusammenspiel nicht überlebt. Seid Ihr erst einmal von Raketen schießenden Locust umzingelt, ist ein Partner die einzige Rettung, da helfen selbst das bewährte Deckungssystem und neue, fette Miniguns nicht.

Grafikfans freuen sich über mehr Farben und Effekte, auch inszenatorisch punkten die Entwickler. Sei es im Kampf gegen unzählige Fußsoldaten oder haushohe Brumaks. *mh*



360 Wer faul herumliegt, kriegt auf die Fresse. Keine Sorge, dafür zertretet Ihr Gegnern am Boden die Schädel.



360 Hässlich wie die Nacht finster, aber im Kampf ein gefährlicher Gegner: ein Locust mit Flammenwerfer!

GEARS OF WAR 2

System	360
Entwickler	Epic Games, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Action
Termin	7. November (EU-Import)

Das gefällt uns:
- » neue Gegner und Moves
- » neuer 'Horde'-Modus für bis zu fünf Koop-Krieger
- » gewohnt schicke Optik

Daran muss gearbeitet werden:
- » Spielablauf identisch zum Vorgänger
- » mäßige künstliche Intelligenz

Fazit:
Bei noch mehr Action, Bombast und Gewalt frohlocken die Fans – leider erscheint auch Teil 2 nicht offiziell in Deutschland.

Lord of the Rings: Conquest



360 Attacke! Gegen die schwer bewaffneten Olifanten besteht Ihr nur mit Geschick und Köpfchen.

Das Schicksal von Mittelerde liegt in Euren Händen – kämpft Ihr für das Gute oder das Böse?

Orkische Kriegstrommeln lassen die Erde erbeben, Scharen von Pfeilen durchschneiden die Luft, Schwerter krachen aufeinander – im chaotischen Schlachtgetümmel kämpfen die Mächte des Guten und des Bösen um den Sieg. Ein neues "Herr der Ringe"-Spiel ist im Anmarsch: Entwickler Pandemic ("Star Wars: Battlefront") bringt den Ringkrieg auf PS3, Xbox 360 und DS. In den Kampagnen tretet Ihr in Scharmützeln aus Buch und Film an – u.a. in Helms Klamm oder auf den Pelennor-Feldern. Auf der Seite der Menschen und Elfen schlüpft Ihr in die Rolle verschiedener Heldentypen wie Krieger, Magier oder Bogenschütze – jeder Charakter besitzt individuelle Waffen und Spezialfähigkeiten. Nur mit geschicktem Einsatz behauptet Ihr Euch auf dem Schlachtfeld – tragt einen kleinen, aber wesentlichen Teil zum Sieg bei. So sabotiert Ihr gegnerische Belagerungstürme, macht schwer bewaffnete Olifanten unschädlich oder sichert das einsturzgefährdete Stadttor von Minas Tirith.

Eine echte Neuerung ist die zweite Kampagne: Hier schlüpft Ihr in die Rolle von Saurons Schergen. In diesem fiktiven Szenario fällt dem Oberbösewicht der eine Ring in die Hände. Als Höhlentroll oder Balrog metzgert Ihr Euch dann durch Rohans hilflose Armeen, als mächtiger Nazgul macht Ihr Bogenschützen und Elfenkriegern aus der Luft den Garaus. Die Steuerung gestaltet sich simpel: Mittels Buttonhämmern teilt Ihr reihenweise Angriffe aus, per Combo ruft Ihr wütende Schwertattacken auf. Im hektischen Spielablauf unterstützen Euch bis zu drei weitere Online-Recken. Oder aber Ihr beharkt Euch mit 15 menschlichen Gegnern auf den Mittelerde-Szenarios, zudem sind Splitscreen-Duelle möglich. Viel Spieltiefe solltet Ihr von "Conquest" nicht erwarten, dennoch beeindruckt die epische Inszenierung, die nicht nur Fans anspricht. *ts*



360 Das Stadttor ist durchbrochen – rettet, was zu retten ist und haltet Saurons Lakaien möglichst lange in Schach.

Als Höhlentroll oder Balrog metzgert Ihr Euch durch Rohans hilflose Armeen.

LORD OF THE RINGS CONQUEST

System	PS3 / 360 / DS
Entwickler	Pandemic, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

Das gefällt uns:
- » epische, lebendige Schlachtfelder
- » zahlreiche Charaktertypen
- » gute und böse Seite spielbar

Daran muss gearbeitet werden:
- » Mehrspieler-Schlachten gehen hoffentlich ebenso problemlos von der Hand

Fazit:
Einfaches Spielprinzip trifft auf große Fantasy-Schlachten – erstmals in einem "Herr der Ringe"-Titel dürft Ihr auch an Saurons Seite kämpfen.



360 Haltet Euch die fiesen Nazgul mit stationären Armbrust-Geschützen vom Leib...



360 ...oder Ihr schlüpft in deren Rolle und macht Minas Tirith den Garaus.

Resident Evil 5



PS3 Obwohl Sheva eine fähige Kämpferin ist, braucht sie gegen eine feindliche Übermacht Unterstützung – hier gibt Chris aus der Ferne Feuerschutz.



360 Zum Koop-Aspekt hat sich Capcom Gedanken gemacht: Sheva hält sich stets im rechten Teil des Bildschirms auf, Chris postiert sich dagegen links.

Endlich angespielt: Wir greifen Chris Redfield unter die Arme und sagen Euch, ob Capcoms Horror-Mär den Erwartungen gerecht werden kann.

Wie angekündigt enthüllte Capcom auf der E3 weitere Details zu "Resident Evil 5". So trägt Chris Redfields Mitstreiterin den Namen Sheva Alomar, ist ebenfalls Mitglied der BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) und tatsächlich spielbar. Auf jeden Fall im Online-Koop-Modus, denn ob und wie Ihr sie während der Solo-Kampagne kontrolliert, wurde noch verschwiegen.

Ein paar Tage später sammelten wir im E3-Raum von Capcom weitere Eindrücke von "Resident Evil 5". Zwei Abschnitte waren spielbar: die in Las Vegas vorgestellte Sequenz im afrikanischen Dorf sowie der in der Microsoft-Pressekonferenz gezeigte Bereich, der ebenfalls dort handelt. Wo sich Chris und Sheva sonst noch herumtreiben, lassen bislang nur die Trailer erahnen.

Mit dem Joypad in der Hand wagen wir uns ins Geschehen und stellen fest: Das spielt sich wirklich fast wie der Vorgänger – mit allen Vorteilen und Einschränkungen. So könnt Ihr z.B. weiterhin nicht gleichzeitig laufen und schießen. Etwas schade, denn da hätten wir gerne mehr Freiheiten gesehen, trotzdem funktioniert das bewährte System gewohnt gut. Dazu kommen kleine, aber wichtige Änderungen: Ihr greift per Dreieckstaste jederzeit auf Euer Inventar zu, das jetzt direkt eingeblendet wird – so wechselt Ihr Waffen flotter oder schnappt Euch im Handumdrehen ein Heilkraut. Aber Vorsicht: Derweil läuft um Euch herum alles in Echtzeit weiter!

Sheva erweist sich als tatkräftige Kollegin, die Euch notfalls Gegner vom Hals hält.

Sheva erweist sich als tatkräftige Kollegin, die anders als Weichei Ashley richtig eingreift und Euch notfalls Gegner vom Hals hält. Gelegentlich führt Ihr Teamaktionen aus, um etwa höher gelegene Bereiche per Räuberleiter zu erreichen oder Ihr gebt Euch gegenseitig per Snipergewehr Feuerschutz. Leider mussten wir den Controller schon bald wieder aus der Hand geben, doch wir sind jetzt überzeugt: "Resident Evil 5" hat alles, um die erhoffte würdige Fortsetzung zu werden. *us*



360 Nicht dumm rumstehen: Wird der Partner festgehalten, könnt Ihr tatkräftig dazwischengehen.



360 Bei der Flucht vor motorisierten Gegnern nehmt Ihr hinter einem MG auf der Laderampe Platz.

RESIDENT EVIL 5

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Termin	13. März 2009

Das gefällt uns:
» greift das ausgefeilte Spielsystem des Vorgängers auf
» packende Inszenierung
» gelungener Team-Aspekt

Daran muss gearbeitet werden:
» Steuerung noch etwas hakelig
» Orientierung fällt teilweise schwer

Fazit:
Intensiv, fesselnd und brachial – der Horrortrip nach Afrika spielt sich schon jetzt toll und scheint alle Versprechungen zu halten.

inFamous

Schluss mit lustig: Die "Sly Racoon"-Macher stellen ihr neues Action-Epos vor – sorgt in einer düsteren Großstadt-Ruine für Ordnung!

In Empire City werden durch eine enorme Detonation sechs Straßenzüge zerstört, nur ein einziger Mensch überlebt und besitzt seitdem mysteriöse Kräfte – Cole. Schlüpft in seine Haut und beschützt die Bewohner vor skrupellosen Gangs, nebenbei ergründet Ihr die Hintergründe der Katastrophe. Klingt irgendwie vertraut? Stimmt – "inFamous" erinnert in puncto Aufmachung und Thematik an Spiele wie Microsofts indiziertes "Crackdown" oder das ebenfalls nächstes Jahr erscheinende "Prototype". Dessen sind sich die Entwickler von Sucker Punch durchaus bewusst, als man sie darauf anspricht: 'Immer wenn wir ein Spiel machen, hat jemand anderer zur gleichen Zeit dieselbe Idee', so Game Designer Darren Bridges. Dennoch sind die Jungs der Meinung, dass "inFamous" ein ganz eigenes Spielerlebnis bieten wird.

Völlig zerstreuen konnte die E3-Präsentation unsere Zweifel nicht, dafür haben wir Gewissheit: Ein interessantes Abenteuer erlebt Held Cole auf jeden Fall. Grafisch macht die Stadt einen ebenso stilvollen wie detaillierten Eindruck – besonders gelungen ist die Visualisierung der Superkräfte: Wenn Ihr Blitze verschießt, knistert die Luft und fliegen die Funken. Außerdem solltet Ihr regelmäßig Eure Spannung auffrischen, sonst seht Ihr bald alt aus – besonders gefährlich ist das in Gegenden mit Stromausfall. Eine wichtige Rolle spielt die Mobilität von Cole: Vor seiner Verwandlung betätigte er sich als Fassadenkletterer; das erlaubt Euch interessante Touren und wirft gewisse Parallelen zu "Assassin's Creed" auf. Originell ist das freilich nicht, angesichts der gezeigten Ansätze aber doch vielversprechend. Und weil "inFamous" bewusst auf überflüssige Gewaltexzesse verzichtet (für die USA wird eine Teen-Freigabe anvisiert), stehen die Chancen auf eine offizielle Deutschlandveröffentlichung viel besser als bei so manchem Konkurrenten. *us*

Ihr solltet regelmäßig Eure Spannung auffrischen, sonst seht Ihr bald alt aus.

DIE INSPIRATION

Wer sich vorab ein Bild machen will, in welche Richtung "inFamous" geht, sollte im Comicshop seines Vertrauens nach der Vertigo-Serie "DMZ" fragen – die wird vom Entwickler Sucker Punch neben "Batman: No Man's Land" als wichtigster Einfluss auf das Design genannt. Im Mittelpunkt steht mit Matty Roth ein Journalist, der aus dem vom Bürgerkrieg zerstörten Manhattan über das Leben der verbliebenen Bevölkerung berichtet. Superkräfte wie der "inFamous"-Held hat er nicht, dafür sind in puncto Umgebung und Stimmung eindeutige Parallelen erkennbar.









PS3 Der Schauplatz Empire City ist vielseitig und großräumig: Bei Tageslicht sieht's sogar fast friedlich aus.

INFAMOUS

System	PS3
Entwickler	Sucker Punch, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	1. Quartal 2009

Das gefällt uns:
» stimmige Inszenierung
» durchdachte Superkraft-Logik
» nicht so exzessiv brutal wie andere 'Open World'-Spiele

Daran muss gearbeitet werden:
» setzt sich noch nicht genug von der Konkurrenz ab

Fazit:
Düsterer Vertreter des 'Sandkasten'-Genres, der sehr atmosphärisch und nicht überladen wirkt – wir sind gespannt, wie das Duell mit "Prototype" ausgeht.

Mortal Kombat vs. DC Universe

Scorpion gegen Superman? Keine Fatalities? Kann das gut gehen? MAN!AC weiß Bescheid.

Entwarnung, Fatalities gibt es doch! Aufgrund massiver Fanproteste hat sich das Team um "Mortal Kombat"-Mastermind Ed Boon erneut mit den Verantwortlichen der DC Comics an einen Tisch gesetzt und einen fairen Deal ausgehandelt. Die nunmehr achte Inkarnation der blutrünstigen Edeltrash-Keilerei hört auf den Namen "Mortal Kombat vs. DC Universe" und stellt die im Vorfeld großspurig angekündigte Neuausrichtung der verrucht-verbotenen Prügelreihe dar. Die große Innovation sollte doch glatt das Verschwinden der umstrittenen Meuchelmorde sein. Das Problem: Geköpfte oder anderweitig verstümmelte Figuren sind nicht mit dem Saubermann-Image von Superman & Co. zu vereinbaren. Damit schien die Serie für viele Fans abgeschrieben.

Doch nun sind die fiesen Finalschläge zurück, jedoch nur auf Seiten der "Mortal"-Kombattanten; DC-Charaktere setzen lediglich auf Brutalities. Superman beispielsweise rammt Gegner ungespitzt in den Boden, Scorpion hingegen reißt sich die Kapuze herunter und versengt Flash, geht dabei aber nicht mehr so derb vor wie in der Vergangenheit. Der rote Blitz zappelt, brennt kurz und fällt gleich um. Keine Skelette.



PS3 Gegen Supermans Hitzeblick und Frostpuste kann selbst der untote Scorpion nur wenig ausrichten.

Man wolle ein Teen-Rating in den USA erreichen, verriet Ed Boon. Eine Freigabe ab 16 Jahren können wir uns in Deutschland trotzdem nicht vorstellen.

Die Riege der bislang bestätigten Charaktere des "Mortal Kombat"-Universums setzt sich zusammen aus Harpunenwerfer Scorpion, Frostbolzen Sub-Zero, Oberschurke Shang Tsung und Busenamazone Sonya Blade, weitere werden folgen. Dazu gesellen sich die All-Stars der düsteren DC-Comicwelt. Neben Superman und Batman stehen Catwoman und Flash zur Auswahl, auch hier freuen wir uns auf weitere Gastkämpfer.

Noch ist zwar unklar, ob das illustre Joint Venture aus "Mortal Kombat"-Recken und Superhelden einen Story-Modus wie zuletzt die "Armageddon"-Episode bieten wird, eine abgedrehte Geschichte wird Euch auf jeden Fall aufgetischt. Egal, für welche der beiden Seiten Ihr Euch entscheidet: Mysteriöse Ereignisse sorgen dafür, dass das DC-Universum inklusive Metropolis, Gotham City & Co. mit der mehrdimensionalen "Mortal Kombat"-Welt kollidiert. Beide Welten sind bedroht, eine weitere höllische Dimension zeichnet für dieses hanebüchene Szenario




PS3 Schnell wie der Blitz: Bei einem Special-Move verschwindet Flash aus dem Bild und taucht plötzlich auf – einen Aufwärtshaken für Sonya zur Hand.


PS3 Mit von der Partie sind Catwoman und Shang Tsung. Wie lange wird es dauern, bis der Magier alle neun Katzenleben geraubt hat?

verantwortlich. Na klar, passiert ja schließlich alle Tage...

Die angesprochene Neuausrichtung vollzieht sich nicht nur bei der Auswahl der Kämpfer, auch spielerisch gibt's frische Ideen. Manöver wie der berüchtigte Aufwärtshaken oder der gemeine Fußfeger gehen natürlich wie gewohnt von der Hand, auch die (teils altbekannten, teils neuen) Spezialattacken werden erneut durch Kombinationen à la 'Runter, links, X-Taste' ausgeführt. Erstmals gibt es nun den 'Klose Kombat' und den 'Free Kombat'. Während Ihr Euch in bester Serientradition vermöbelt, packt Ihr Euren Kontrahenten mittels Schultertaste, wechselt so automatisch in den 'Klose Kombat'-Modus – der mit dem gleichnamigen Fußballer übrigens nichts zu tun hat – und verpasst dem Gegenüber eine saftige Freistil-Kombo. Bearbeitet einfach nach Belieben die vier Aktionstasten des Controllers. Euer Gegner wird nun versuchen, rechtzeitig die gleiche Taste zu drücken, um den Schlag- und Tritthagel zu stoppen. Mindestens genauso viel Energie zieht Ihr Eurem Widersacher ab, wenn Ihr ihn durch Wände in neue Levelabschnitte prügelt und dann im freien Fall in den 'Free Kombat' wechselt. Während Eures Sturzfluges zur nächsten Arenaebene reiht Ihr Kicks und Punches nach Belieben aneinander; drückt Euer Gegner rechtzeitig die gleiche Taste, gewinnt er die Oberhand und darf losprügeln. Ein abschließender Special-Move versenkt Euren Gegner unsanft im Boden.

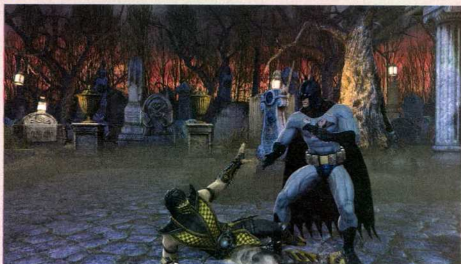
Scorpion reißt sich seine Kapuze herunter und versengt Flash.

Wie schon die Vorgänger wird auch "Mortal Kombat vs. DC Universe" weder ein Spiel für Special-Fetischisten, die wochenlang mit einem Kämpfer trainieren, noch ein Grafikbrett – für einsteigerfreundliche Spaßkeilereien taugt aber auch der neue Teil der Serie. *mh*

DIE NEUERUNGEN IM ÜBERBLICK


PS3 Egal ob im 'Free Kombat' während eines Sturzes zur nächsten Ebene,...


PS3 ...im 'Klose Kombat' in der Hölle oder...


PS3 ...bei diesem Duell – alle Kämpfer nehmen sichtbar Schaden.

Zwar verschießt Sub-Zero noch immer eisige Strahlen, erstmals aber holt er fliegende DC-Gegner wie Superman mittels heraufbeschworenem Eisblock auf den Boden der blutigen Tatsachen zurück. Neben neuen Moves sorgen frische Features wie der 'Free Kombat' und der 'Klose Kombat' für Variation: Die Freestyle-Einlagen im freien Fall und im Nahkampf sind nahtlos in den Spielablauf eingebunden, funktionieren prächtig und sorgen für neugieriges Schielen auf den Controller Eurer Offline-Gegner. Spielerisch irrelevant, aber trotzdem schick sind die neuen Schadensmodelle: Während Batman die Kostümfetzen vom Leib hängen, liegen bei Scorpion Unterkiefer, Rückgrat und Brustkorb frei; Sonya Blade gewährt gar freizügige Einblicke.

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

System	PS3 / 360
Entwickler	Midway, USA
Hersteller	Midway
Genre	Beat'em-Up
Termin	4. Quartal

Das gefällt uns:
» inklusive Fatalities und Brutalities
» hoher Trash-Faktor, aber charmant
» hübsches Schadensmodell
» neue 'Kombat'-Ideen lockern Kämpfe auf

Daran muss gearbeitet werden:
» Grafik noch nicht spektakulär
» Kampfsystem für Profis zu seicht

Fazit:
Scorpion und Sub Zero haben einen neuen Gegner: spielerisch eingängiger Prügelspaß mit DC-Helden, frischen Moves und Fatalities.


PS3 "Get over here!" Scorpions kultiger Spruch ist ebenso mit von der Partie wie der dazugehörige Move.



PS3 Supermans Schwäche ist bekanntlich Magie – auch Sonyas Zauberkugeln scheinen den Stählernen zu lähmen.

Wii Sports Resort





Wii Erinnerungen an die "Wave Race"-Serie werden wach: Mit dem Jetski durchfahrt Ihr Torbögen und reitet elegant auf den Wellen.



Wii Mit dem richtigen Schwung schleudert Ihr das Frisbee in Richtung Pfeil, damit Euer eifriger Kläffer sie schnappen kann.

Der König der Nichtspieler-Spiele bekommt eine Neuauflage spendiert – wir haben Probe gezockt.

"Wii Sports" bannt unzählige Menschen an den Bildschirm, die mit Videospielen eigentlich überhaupt nichts am Hut hatten. Nintendo initiierte damit den Casual-Games-Boom und krempelte die gesamte Branche um. Kein Wunder also, dass der Nachfolger "Wii Sports Resort" noch eins draufsetzen will. Das Motto lautet: Never change a winning team – auch diesmal habt Ihr das intuitive Spielprinzip in Sekunden verinnerlicht. Eine wesentliche Neuerung gibt es aber: Mit der mitgelieferten Hardware-Erweiterung Wii MotionPlus erfolgt eine exaktere Umsetzung aller Bewegungen der Wii-Remote (siehe Kasten).

DAS PLUS AN BEWEGUNG

Die wichtigste Hardware-Vorstellung auf der diesjährigen E3 war Wii MotionPlus. Die Erweiterung steckt Ihr an die Unterseite der Wii-Remote, das Nunchuk stöpselt Ihr künftig unten an die neue Peripherie. Im Inneren befindet sich das kleinste Zweiachsen-Gyroskop der Welt (4 x 5 x 1 mm). Das IDG-600 von InvenSense dient als Beschleunigungsmesser und wandelt Bewegungen im Raum in digitale Signale um. Das System erkennt Gesten und Bewegungen spürbar exakter als die Wii-Remote allein. Kommende Nintendo-Titel werden die Erweiterung ebenso nutzen, noch ist aber unklar, ob die Erweiterung künftig in die Wii-Remote implementiert wird; passende Silikon-Schutzhüllen liefert Nintendo übrigens mit.

Die Wii MotionPlus störte beim Spielen nicht.

In "Resort" erwarten Euch allerlei Freizeitaktivitäten auf einer tropischen Urlaubsinsel. Den Anfang macht das Frisbee-Werfen: Holt mit der Wii-Remote aus und lasst den Plastikdiskus fliegen – Flugbahn und -weite werden durch Winkel und Schwungstärke bestimmt. Dabei gilt es, bestimmte Zielgebiete zu erreichen, damit Euer bellender Vierbeiner das Frisbee fängt. Bereits beim ersten Anspielen mit Vor- oder Rückhand klappte das Werfen problemlos. Die Wii-typische minimale Verzögerung bei der Bewegungserkennung stört dabei nicht.

Holt mit der Wii-Remote aus und lasst den Plastikdiskus fliegen.

Weiter geht's im kühlen Nass: Zum Jetski-Fahren haltet Ihr Nunchuk und Wii-Remote wie einen Lenker. Gas gebt Ihr durch Drehen der Fernbedienung. So fahrt Ihr geschickt durch alle Tore und reitet lässig auf den Wellen. Den Schwertkampf schließlich übt Ihr zunächst an Holzstämmen, die Ihr mit Remote-Schwerthieben in handliche Klötze hackt. Tretet dann gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner im Splitscreen an und drängt ihn oder sie mit schnellen Combo-Angriffen von der Plattform.

Leider wurden uns bislang nur diese drei Disziplinen gezeigt – im fertigen Produkt will Nintendo mindestens zehn Aktivitäten für vier Spieler unterbringen. In den USA wird das Bundle aus Spiel und Wii MotionPlus 30 Dollar kosten, für Europa erwarten wir einen ähnlich niedrigen Preis. *ts*



Wii Beim Schwertkampf werden die Bewegungen der verbesserten Wii-Remote exakt umgesetzt – Euer Charakter bewegt sich einmal mehr automatisch.

WII SPORTS RESORT

System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Sportspiel
Termin	1. Quartal 2009

Das gefällt uns:
- exakte Bewegungserkennung
- spaßige Mini-Spiele ohne große Einarbeitung
- Wii MotionPlus im Lieferumfang

Daran muss gearbeitet werden:
- Optik mal wieder äußerst dürftig
- Karriere-Modus für Solospieler

Fazit:
Die Neuauflage von Nintendos Spaßsport-Sammlung bietet neben neuen Disziplinen eine verbesserte Bewegungserkennung.

Castlevania Judgment



Statt Gruselschloss-Abenteuer zur Mitternacht gibt es auf die Zwölf: Das Wii-Seriendebüt entpuppt sich als waschechtes Prügelspiel.



Wii Die Zombies auf dem Friedhof greifen in die Kämpfe ein – behaltet sie trotz Effektgewitter unbedingt im Auge.

"Castlevania"-Produzent Koji Igarashi persönlich präsentierte das erste Beat'em-Up der Seriengeschichte. Das Spiel entstand aus der Idee, einen Actiontitel zu entwickeln, in dem die Remote als Peitsche genutzt wird. Laut Igarashi wäre ein typisches "Castlevania" jedoch zu ermüdend, da der Spieler andauernd mit der Fernbedienung schlagen müsste. So kam ein Spiel heraus, das nur selten lange am Stück gespielt werden soll. Wir sind uns jetzt schon ziemlich sicher, dass "Castlevania Judgment" wahrlich nicht sehr lange gespielt wird, denn einmal mehr zeigt sich, dass sich zwei Dinge oftmals ausschließen: die Wii-Bewegungssteuerung und ein gutes Kampfsystem.

Wie damals in "Power Stone" bewegt Ihr Euch mit dem Stick des Nunchuck frei in der Arena. Zum Ausweichen schüttelt Ihr den Nunchuck, Sprung und Block werden über Buttons ausgelöst. Jeder Charakter verfügt über einen Standard-Angriff, den Ihr per Remote-Schütteln ausführt. Mit den A- und B-Tasten könnt Ihr diesen variieren oder serientypische Sub-Waffen wie Weihwasser und Wurfaxt einsetzen; weitere Angriffs-Varianten ergeben sich daraus, ob Ihr Euch bewegt oder im Stehen zuschlagt. Auch eine Super-Leiste, die in aufgeladenem Zustand den Zugriff auf deftige Specials gewährt, ist mit an Bord.

Zwei Dinge schließen sich oftmals aus: die Wii-Bewegungssteuerung und ein gutes Kampfsystem.

"Castlevania"-Flair kommt durch die Kampf-Arenen auf: Der Friedhof wird von angriffslustigen Zombies bewohnt, im Thronsaal fungieren Kerzenständer als Waffe. Die 14 Kämpfer entstammen der gesamten "Castlevania"-Historie: Bisher bestätigt sind Simon Belmont, Maria, Alucard und selbstverständlich Dracula.

Wuchtige Spezialeffekte, interaktive Arenen und hübsch modellierte Charaktere hinterlassen einen positiven Eindruck; doch das böse Erwachen kommt beim Spielen: Statt taktischer Kämpfe steht wildes Remote-Wirbeln auf dem Programm. Gezielte Aktionen waren schwer möglich, aber auch nicht nötig. Wie ein Peitschen-Hieb fühlt sich das Ganze schon gar nicht an – hoffentlich wird daran noch gearbeitet. *jk*



Wii Sub-Waffen und Super-Leiste stehen am unteren Bildschirmrand – serientypisch mit Herz-Anzeige.





Wii Passend zur schaurig-schönen Gruselatmosphäre der Serie trägt die Lebensleiste neckische Fledermausflügel.

CASTLEVANIA JUDGMENT

System	Wii
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Beat'em-Up
Termin	4. Quartal

Das gefällt uns:
- "Castlevania"-Setting gut getroffen
- viele bekannte Charaktere dabei
- gute Wii-Optik mit vielen Effekten

Daran muss gearbeitet werden:
- Bewegungssteuerung ist unpassend, wir wünschen eine Controller-Option

Fazit:
Es könnte so schön sein: "Castlevania" im Beat'em-Up-Gewand weist Parallelen zu "Soulcalibur" auf. Wenn bloß nicht die erzwungene und chaotische Steuerung wäre...

James Bond
Ein Quantum Trost





360 Im finalen Spiel legt Ihr Hand an über 20 originalgetreue Waffen. Bisher kam – Bond-untypisch – das Sturmgewehr am häufigsten zum Einsatz.



360 Ihr seid an Originalschauplätzen aus zwei Bond-Streifen unterwegs – die Schleichpassagen hinterließen den bislang besten Eindruck.

Der neue Bond-Film hat einen blöden Namen, das Spiel dazu demzufolge auch. Kann es inhaltlich und technisch überzeugen?

Mein Name ist Bond... James Bond. Und mein neues Spiel wird ein Ego-Shooter mit Third-Person-Anleihen. Ich kann in Deckung rutschen, blind über selbige feuern, um die Ecke lugen und überrumpelte Feinde mit fiesen Takedowns niederprügeln. Meist ballere ich mich durch lineare Levels, husche von einer Deckung zur anderen, knacke in einem Minispiel codegeschützte Türen und schieße gelegentlich eine Betonsäule oder einen Kronleuchter kaputt – das erinnert mich stark an die Spiele "Rainbow Six Vegas" und "Stranglehold". Leider nehmen die stupiden Schusswechsel oft überhand, dann wird mir schnell langweilig. Viel lieber würde ich zum Zocken ins Casino gehen oder meinen heißen Boliden ausfahren – leider lassen mich die Entwickler nicht; sie nennen das 'Konzentrieren auf die wesentlichen Spielelemente'. Zum Glück sind viele meiner Feinde entweder total doof oder taub – oder beides gleichzeitig. So kann ich manchmal an ihnen vorbeischleichen – klappt das nicht, rufen sie sofort geschätzte einhundert neue Wachen. Wenn ich kurz mal eine Pause einlege, sehe ich praktischerweise die Positionen aller Feinde auf dem Radar, das ist aber schon das einzige virtuelle Gimmick, das mir Treyarch spendiert. Vielleicht hätte ich das Spiel lieber bei Q in Auftrag geben sollen. Aber immerhin dürfen die Treyarch-Jungs die "Call of Duty 4"-Engine verwenden (wohl weil sie gerade den Nachfolger dazu entwickeln). Viel geholfen hat meinem Spiel das noch nicht, die Räume sehen oft leer aus, die Texturen karg; da gefalle ich mir in den "24"-ähnlichen Splitscreen-Sequenzen schon besser – das sorgt für eine coole Bond-Atmosphäre. Super finde ich ja, dass Ihr in den acht bis zehn Stunden Spielzeit meine beiden Filme "Casino Royale" und "Ein Quantum Trost" nachzocken dürft – deutsche Originalsprecher inklusive. *ms*

Im Spiel zockt Ihr die beiden Bond-Filme "Casino Royale" und "Ein Quantum Trost" nach.



PS3 Bei der Einbindung der Deckung standen Titel wie "Kill.switch", "Das Bourne-Komplott" und Epics indizierter Xbox-360-Shooter Pate.

JAMES BOND: EIN QUANTUM TROST

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	Treyarch, USA (PS3, 360) / Beenox, Kanada (Wii) / Eurocom, UK (PS2) / Vic. Visions, USA (DS)
Hersteller	Activision
Genre	Action
Termin	4. Quartal

Das gefällt uns:
- » viel Agenten-Flair & Topsound
- » zwei Filme in einem Spiel

Daran muss gearbeitet werden:
- » zu viele Feinde, zu viel Ballern
- » Pokern und Autofahren nicht möglich

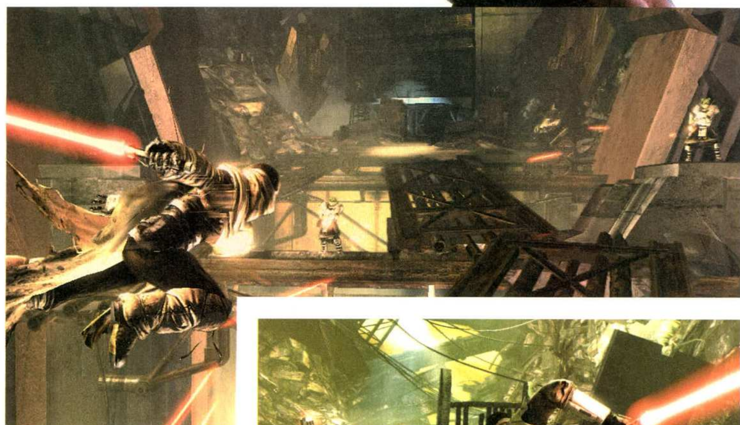
Fazit:
Die Entwickler müssen noch kräftig anpacken, damit aus dem Standard-Shooter eine packende Filmumsetzung mit allen Facetten des Bond-Kults wird.

Star Wars: The Force Unleashed

Macht-Spiele mal anders: LucasArts entfesselt die dunklen Psycho-Kräfte.

George Lucas' 'neuer' "Star Wars"-Trilogie (Teile 1-3) kann man vieles nachsagen: Audiovisuell bieten die Filme jedenfalls feinsten Bombast – packend choreografierte Lichtschwert-Kämpfe, epische Weltraumschlachten und aufwändige CGI-Effekte verwöhnen Augen und Ohren.

Mit "The Force Unleashed" verhält es sich ähnlich: Das Spiel strotzt vor Details und ausladenden Szenarien. In einigen Schauplätzen wie dem Schrottplaneten schwirren dutzende Objekte durch die Luft; feindliche Schiffe setzen aufwändig animierte Trupps ab, die mit Laserpistolen und Lichtschwertern die Umgebung in ein bunt blinkendes Licht tauchen. Aus den Boxen pfeift, brummt und kracht es, als gäbe es kein Morgen. Alles nur digitaler Mummenschanz ohne Substanz?



360 Ein 'Dash' in der Luft bringt Euch über Abgründe.

Wer "The Force Unleashed" für Blendwerk hält, muss auch solch illustre Serien wie "God of War" und "Devil May Cry" dieses Vergehens bezichtigen. Denn in die gleiche Kerbe schlägt die Sternenkrieg-Episode, in der Ihr Darth Vaders geheimen Lehrling mimt. Mit Lichtschwert und bis zu acht Formen der Macht (u.a. Stoß und Blitz) metzelt Ihr Euch durch humanoide und mechanische Feinde.

Aus den Boxen pfeift, brummt und kracht es, als gäbe es kein Morgen.



PS3 Auf dem Schrottplaneten Raxus Prime wimmelt es vor bösen Blechbuben.

Kombiniert die Talente und erntet für elegante Combo-Manöver Aufrüstpunkte. Damit schaltet Ihr neue Formen der Macht frei oder verbessert die Fähigkeiten Eures Helden.

So weit, so bekannt aus "God of War" & Co. Was "The Force Unleashed" abhebt, ist die Interaktivität in den Levels: Herumfliegende Objekte packt Ihr via Gedankenkraft und schleudert sie den Gegnern an die behelmte Rübe; Stahlträger werden unter dem Einfluss der Macht weich wie Butter und verformen sich zu Brücken – hier gibt es viel zu entdecken! Genauso wie in den verschiedenen Konsolen-Versionen, die alle eigene Inhalte bieten. *os*

STAR WARS: THE CLONE WARS – DOPPELTE LADUNG

Die Nintendo-Konsolen bekommen nicht nur ihre "Star Wars: The Force Unleashed"-Version, sondern auch exklusive "The Clone Wars"-Episoden. Im grafischen Stil der Serie und des kommenden Kinofilms gehalten, erregen "The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle" (Wii) und "The Clone Wars: Jedi-Allianz" durch ihre Kontrollen Aufmerksamkeit. Auf dem Wii schwingt Ihr die Remote wie ein Schwert und auf dem DS kritzelt Ihr Angriffs- und Verteidigungs-Moves auf den Touchscreen.



Wii Spartanische Grafik, aber actionreiche Steuerung: "Lichtschwert-Duelle".

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	LucasArts, USA
Hersteller	Activision
Genre	Action
Termin	19. September

Das gefällt uns:
- die Optik sprüht vor Details und Special Effects
- unzählige Combos möglich
- jede Konsole bekommt eigene Version mit unterschiedlichen Inhalten

Daran muss gearbeitet werden:
- Grafik leidet unter Tearing

Fazit:
Sieht toll aus, spielt sich gut und bietet Action satt: Wer mit "Star Wars" nicht auf Kriegsfuß steht, sollte sich das SciFi-Gemetzel vormerken.

MEDIA@BUSINESS SUMMIT

Wario Land: The Shake Dimension

Wii

Nintendos nahezu einziges Zugeständnis an 'echte' Spieler: "Wario Land: The Shake Dimension", ein waschechtes 2D-Jump'n'Run. Zum Spielen haltet Ihr die Remote waagerecht, gesteuert wird per Steuerkreuz und mit den Buttons 1 und 2: Mit dem Dash durchbrecht Ihr Felsbrocken und springt über allerhand Hürden. Diese Eigenschaften genügen dem großzügig proportionierten Geldgeier, um die meisten Hindernisse der Plattform-Levels zu überwinden. Auch mit dabei sind die altbekannten Röhren: Steht der Latzhosen-Träger auf einem der grünen Schächte, befördert ihn ein Druck auf das Steuerkreuz nach unten.

Soweit, so traditionell, so bekannt. Doch natürlich macht auch "Wario Land" an vielen Stellen Gebrauch von der Bewegungssteuerung des Wii: Lauft Ihr z.B. über einen Geldsack, krallt ihn sich Wario. Schüttelt Ihr die Wii-Remote heftig auf und ab, folgt Wario Eurem Vorbild und rüttelt wie wild an dem Leinen-Portemonnaie, um an die darin enthaltenen Münzen zu kommen. Aber auch bei feinfühligeren Aktionen ist Bewegung angesagt. Mit der Fernbedienung ändert Ihr den Winkel beim Ballwerfen oder manövriert Vehikel wie z.B. ein U-Boot.



Wii Mit dem Dash schaltet Wario den Turbo ein: Nur mit genügend hoher Geschwindigkeit können im Weg stehende Felsbrocken zermalmt werden.

Zwar läuft der Titel im 16:9-Modus, das Spielgeschehen selbst findet aber nur auf einem 4:3-Bildausschnitt statt: Links und rechts prangen breite Menüleisten – ein mauer Kompromiss. Davon abgesehen macht "Wario Land: The Shake Dimension" technisch eine gute Figur. Die handgezeichneten Grafiken sind hübsch animiert und die Levels erstrahlen in satten Farben. Schön, dass es das noch gibt.





Wii Die Einsätze der Wii-Fernbedienung reichen von heftigem Schütteln bis zu wohldosiertem Neigen.

INFOS

Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	September

Fazit:
Endlich wieder ein Spiel für Spieler: 2D-Hüpfer mit cleverem Einsatz der Remote und sympathischer Old-School-Grafik.

Prince of Persia: The Fallen King

DS

Herzstücke jedes "Prince of Persia"-Abenteuers sind Rätsel, akrobatische Klettereinlagen und Kämpfe. Auch auf dem DS fußt die Geschichte um die dunkle Macht "The Corruption" auf diesen Säulen, die Ihr allein mit Eurem Stylus stemmt. Haltet Euch an Kanten fest, klettert, rennt und meuchelt Gegner mit dem Kritzelstift. Springen dürft Ihr nur von Kanten, dafür zerschmettert Ihr sogar hinderliche Felsen via Touchscreen.



DS Der DS-Prinz bekommt einen magischen Helfer – Zal, den Zauberer!

Natürlich gibt es auch auf dem DS einen Weggefährten: Zal, der Magier, manipuliert die fiese Macht, die wie Teer aus allen Ritzen der bunten Märchenwelt fließt. Nutzt den Magier weise, um an elastischer und massiver "Corruption"-Materie vorbeizukommen. Zal schießt sich den Weg frei, während der Prinz auf Gegner zuschlittert, oder wehrt magische Angriffe ab, indem er seinen Meister mit einem Schutzschild ausstattet. Außerdem sammelt Ihr Münzen und schaltet zusätzliche Lebensenergie und Power-Ups frei – sowohl für den Prinzen als auch für Euren Begleiter Zal.

INFOS

Entwickler	Ubisoft Casablanca, Marokko
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	November

Fazit:
Gewöhnungsbedürftige Optik trifft auf gewitzte Spielideen: Allein mit dem Stylus wagt Ihr Euch in die Welt aus 1001 Nacht.

Alpha Protocol

PS3 / 360



360 Zum Agentenleben gehören Ballereinlagen natürlich dazu.

Eigentlich seltsam, dass Rollenspiele nicht öfter den Fantasy- und SciFi-Rahmen hinter sich lassen – immerhin lässt Sega jetzt mit Obsidian ("KOTOR 2") namhafte Entwickler auf die Welt der Spione los. Bei "Alpha Protocol" schlüpft Ihr in die Rolle eines Spions, der nach einer schiefgegangenen Mission die einzige Hoffnung auf ein glückliches Ende ist. Das klingt nicht sonderlich originell und ganz sind wir nach unserer Vorführung noch nicht überzeugt: Die Mischung aus einer kräftigen Dosis Action und Dialogen mit verschiedenen Gemütszuständen hat Bioware mit "Mass Effect" schon vorgemacht, wirkte da aber in sich schlüssiger.

INFOS

Entwickler	Obsidian Entertainment, USA
Hersteller	Sega
Genre	Rollenspiel
Termin	Februar 2009

Fazit:
Rollenspiel im Spionage-Milieu mit sinnvollem Dialogsystem – alles erinnert an "Mass Effect", nur noch nicht so ausgefeilt.

E3-TICKER >>

+++ Miyamoto verplappert sich: Auf einem Entwickler-Roundtable verkündete der Mario-Erfinder, dass ein neues "Pikmin" in Arbeit sei. Für welches System verriet er leider nicht. +++ Verboten: "Dead Rising" kommt für Wii, aber bestimmt nicht bei uns. +++ Strategischer Spartan-Soldat: "Halo Wars" bietet blasse Optik, spielt sich dafür angenehm einsteigerfreundlich. +++ "Far Cry 2" zu hart: In Deutschland werden ein paar Animationen

Dark Void

PS3 / 360



PS3 Der "Dark Void"-Recke erinnert optisch an Disneys wenig bekannten Filmheld Rocketeer, ist aber deutlich besser ausgerüstet.

Neben klangvollen Markenkollegen wie "Resident Evil" und "Street Fighter" hat es ein neues Spiel ohne großen Namen nicht leicht. "Dark Void" kämpft noch dazu mit der Tatsache, dass die bislang gezeigten Szenen und Abschnitte besonders stark am 'Grau-und-braun'-Syndrom leiden – soll heißen, beim Hingucken wirkt das Spiel derzeit einfach fade. Der Ersteindruck täuscht, denn wenn man die Farblosigkeit erst einmal verwunden hat (und den Entwicklern glaubt, dass spätere Abschnitte deutlich bunter werden sollen), entpuppt sich die Actionhatz als interessanter Titel.

Interessant, aber nicht unbedingt originell: Die Zu-Fuß-Passagen orientieren sich klar an den gängigen Standards der letzten Jahre, die z.B. "Gears of War" und "Uncharted" etabliert haben. Ihr marschiert mit Eurem behelmten Recken durch die Gegend, knallt feindselige Androiden über den Haufen und nehmt hinter allem Deckung, was halbwegs standfest aussieht. Fürwahr bekannte Kost, aber gelungen umgesetzt. Abheben kann sich "Dark Void" mit der Idee, dass der Held einen Raketenrucksack umgeschnallt hat: Damit hüpft Ihr flexibler durch die Gegend und überwindet auch vertikale Abschnitte. In denen wird ebenso geschossen, was angesichts des ungewöhnlichen Rundum-Spielareals Pfiff in die Action bringt. Außerdem warten Flugabschnitte auf Euch, bei denen Ihr gegnerische Gleiter kapern könnt: Düst per Rucksack hin und entfernt den Piloten durch kurze Geschicklichkeitseinlagen aus seinem Cockpit. Dann gleitet Ihr geschmeidig durch die Gegend, was der Expertise der Entwickler zu verdanken ist – ein Teil des Teams werkelte früher u.a. am feinen Xbox-Flieger "Crimson Skies".



PS3 Feindliche Fluggeräte kapert Ihr mittels Quick-Time-Event.



360 Mal was Anderes: Auch bei vertikalen Trips könnt Ihr ballern und in Deckung gehen.

INFOS

Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	2009

Fazit:
Nicht gerade originelle, aber trotzdem interessante Mischung aus Baller- und Flugaction mit ein paar eigenen Ideen.

I Am Alive

PS3 / 360



PS3 "I Am Alive" klingt nicht nur wie Will Smiths Blockbuster "I am Legend", sondern sieht auch fast so aus.

Schon vor der E3 flitzten Gerüchte über ein neues Projekt von Jade "Assassin's Creed" Raymond über die weltweite Datenautobahn. Als Ubisoft auf der Pressekonferenz "I Am Alive" vorstellte, waren sich alle einige – so sieht Jades neues Baby aus. Doch mittlerweile dementierte der Konzern Raymonds Mitarbeit am Survival-Adventure. Vom Spiel selbst ist fast nichts bekannt: Euer Alter Ego schlägt sich durch die Ruinen der zerstörten Metropole Chicago. Der Trailer deutet darauf hin, dass die Beschaffung von Trinkwasser ein zentrales Spielelement sein könnte.

INFOS

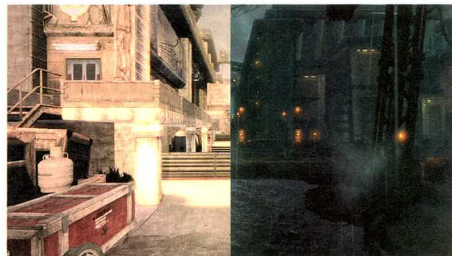


Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	2009

Fazit:
Der Trailer macht Lust auf ein Überlebensabenteuer der hoffentlich etwas anderen Art – schaut Euch den Clip auf der DVD an.

Singularity

PS3 / 360



360 Die zwei Seiten von "Singularity": Nach einem missglückten Experiment fällt die Spielwelt der Dunkelheit anheim.

Seit "Quake IV" ließen die Ego-Shooter-Profis von Raven nichts mehr von sich hören – jetzt haben sie zwei Actiontitel am Start. Neben "Wolfenstein" (siehe nächste Doppelseite) arbeiten die Amerikaner an "Singularity", einem First-Person-Actionspiel. Hier die wenigen verfügbaren Infos: Im Trailer spricht ein Mann mit osteuropäischem Akzent von einem höchst riskanten Experiment. Wir sehen Blitze, Explosionen, Schockwellen – offenbar gerät das Raumzeitgefüge durcheinander. Dann eine geisterhafte Silhouette und der Schriftzug "Singularity"...

INFOS

Entwickler	Raven, USA
Hersteller	Activision
Genre	Action
Termin	2009

Fazit:
Trotz durchschnittlicher Grafik spricht uns der mysteriöse Titel an – das Thema Zeitreise bietet viel Raum für spielerische Experimente.

brennender Gegner fehlen, verriet Creative Director Clint Hocking. +++ Zeitfresser: "Fallout 3" bietet rund 100 Stunden Spielzeit. +++ Das Spiel mit dem Würfel: Im Herbst erscheint mit "Portal – Still Alive" ein Nachfolger zum genialen Ego-Puzzle. "Von Half-Life: Episode 3" fehlt weiter jede Spur. +++ Uno, uno: Das beliebte Kartenspiel erscheint als "Uno Rush" für Xbox Live. +++ Vin Diesel schlecht in Form: Der Actiontitel "Wheelman" leidet noch unter starken Rucklern. +++

Wii Music

Wii

Erinnert sich noch jemand an die ersten Videos zum Wii-Start? Nintendo zeigte nur die Menschen vor dem Bildschirm, die allerhand mit der Wii-Remote anstellten. Zum Beispiel Luft-Schlagzeug spielen. Nun will Big N dieses Versprechen mit "Wii Music" einlösen: Am Ende der Nintendo-Pressekonferenz betraten Shigeru Miyamoto und fünf weitere Musikanten mit Nunchuk und Remote bewaffnet die Bühne und performten gemeinsam die "Super Mario Bros."-Melodie.

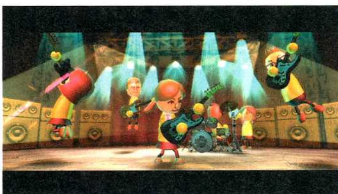
Die Idee hinter "Wii Music": Das Konzept von "Wii Sports", simpel und für jedermann zugänglich zu sein, soll auf Musikspiele ausgeweitet werden. Doch was auf der Bühne noch halbwegs nach Können aussah, entpuppte sich beim Anspielen als Luftnummer. Weder gibt es Noten, die getroffen werden müssen, noch High Scores, die geknackt werden können. "Wii Music" soll explizit kein Game sein. Zum Saxophon spielen reicht es, im Takt des Songs die Tasten 1 und 2 zu drücken, und das Instrument trällert von selbst. Das Schlagzeug nutzt das Balance Board von "Wii Fit" für die Fuß-Pedale, Fernbedienung und Nunchuk fungieren als Drumsticks. Um aber Becken zu spielen, müssen Steuerkreuz bzw. die A-, B- oder C-Tasten gedrückt werden – "Wii Music" nimmt keine Rücksicht auf die Position der Controller-Einheiten, was gerade bei den Drums schade ist – und den Sinn des Ganzen in Frage stellt.



Wii Original und Fälschung: wenigstens haben Eure Miis Instrumente in der Hand. Ihr seid auf Eure Fantasie angewiesen.

"Wii Sports" begeisterte Casual Gamer, indem es immerhin ein gewisses Maß an Eigenleistung forderte und der Wettkampf-Faktor motivierte. Beides fehlt in "Wii Music".





Wii Die Bühnenshow der Miis reicht vom friedlichen Freiluft-Konzert bis zu rockigen Hallen-Auftritten.

INFOS



Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Musikspiel
Termin	4. Quartal

Fazit:
Ein Spiel, das keines ist. Experimentiert mit zahllosen Instrumenten und tut so, als ob Ihr Musik macht. Ein Spaß für Groß und Klein?

Wolfenstein

PS3 / 360



360 Saugt mit dem Alienlaser das Leben aus Euren Gegnern.

Nazis bestehen aus grünen Bröseln. Das zumindest will uns die neueste "Wolfenstein"-Episode glauben machen. B.J. Blaskowicz kehrt zurück auf Schloss Wolfenstein und reißt den digitalen Deutschen mal wieder den Allerwertesten auf. Obwohl uns Activision eine "unerwartete Schlacht gegen Kampfeinheiten und dunkle Wissenschaften" prophezeit und das "Arsenal konventioneller und außerweltlicher Waffen" anpreist, sind wir skeptisch – die Grafik wirkte angestaubt, die ersten Bilder unspannend. Immerhin zerfallen tote Nazis in grünliche Schleimbrocken und ein neuer 'Hakenkreuze pro Quadratmeter'-Rekord ist auch in Sicht.

INFOS

Entwickler	Raven, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	2009

Fazit:
08/15-Optik und Trashfaktor dämpfen die Vorfreude auf die Knallerei – Raven muss sich vor allem technisch noch ins Zeug legen.

Rage

PS3 / 360



PS3 Grässliche Gegner, vermummte Söldner, hübsche Mädels: "Rage".

Neulich auf der EA-Pressekonferenz: Plötzlich stand id-Software-Legende John Carmack auf der Bühne und verkündete die Partnerschaft der beiden Firmen für das neueste id-Spiel "Rage". Den Ausführungen des Ego-Shooter-Urgesteins zufolge, könnte der Titel die nie vermutete und selten ersehnte Fusion von Ego-Shooter- und Rennspielgenre sein. Einerseits werdet Ihr düstere Gänge von Monstern befreien, andererseits über staubige Endzeitpisten brettern. In grafischer Hinsicht soll die brandneue Tech-5-Engine für Aufsehen sorgen. Wir sind gespannt, ob "Rage" das erhoffte Spielspaß-Potpourri aus "Doom 3" und "MotorStorm" wird.

INFOS

Entwickler	id Software, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter/Rennspiel
Termin	2009

Fazit:
Interessanter Genre-Mix gepaart mit toller Technik und gaaanz viel Erfahrung: "Rage" könnte ein echter Knüller werden.

E3-TICKER »

+++ Vin Diesel hat's doch drauf: Das Kampfsystem in den "Wheelman"-Fahrmissionen stammt aus "Mortal Kombat" und ermöglicht absurde, aber saucoole Stunts. +++ Neuzugang: Captain Marvel wird im kommenden Midway-Prügler "Mortal Kombat vs. DC Universe" mit von der Partie sein. +++ "Wärst Du so freundlich?": Auf der PS3 bietet "BioShock" zusätzliche Räume, in denen Ihr knifflige Rätsel löst. +++ 500.000 Waffen: Gearbox arbeitet

Rock Band 2

360



360 Wieso ändern, was tadellos funktioniert? Am Aufbau des Spielbildschirms wurden nur Kleinigkeiten modifiziert.

Auf den ersten Blick hat sich bei der Fortsetzung des Musikspaßes wenig getan: Beim kurzen Anspielen hatten wir tatsächlich Mühe, überhaupt Unterschiede zu finden, lediglich kleine Änderungen beim Punktebonus fielen uns auf. Aber das ist kein Nachteil, schließlich stimmt das Grundprinzip.

Die Macken lagen beim Erstling im Detail und sollen zukünftig deutlich weniger werden, wie Harmonix verspricht: So ist der Bandleader nicht mehr auf ein Instrument festgelegt, alle Mitglieder dürfen jederzeit wechseln. Solo-Musiker freuen sich über erweiterte Möglichkeiten wie eine Bass-Tour (die fehlte beim Vorgänger aus unerfindlichen Gründen) und einen Spielmodus, der sich an der alten Welt-Tour orientiert. Dazu kommen regelmäßig wechselnde Online-Herausforderungen, bei denen Ihr bestimmte Songs unter wechselnden Bedingungen darbietet. Apropos Songs, mit 84 Liedern auf der Scheibe, die allesamt von den Originalkünstlern stammen, ist für Vielfalt gesorgt. Darunter finden sich erstmals Stücke von AC/DC, Bob Dylan und dem oft verschobenen Guns-N'-Roses-Album "Chinese Democracy". Weitere 20 Songs sollen von Beginn an kostenlos zum Download parat stehen. Der Clou: Für Teil 1 gekaufte Titel funktionieren auch mit der Fortsetzung, außerdem dürft Ihr (fast) alle Songs der alten DVD rippen und weiterverwenden – das macht die Liedauswahl unschlagbar.

Die alten Instrumente funktionieren natürlich weiterhin, Neukäufer bekommen etwas leisere Drums, die zudem die Schlagstärke registrieren. Weltweit werden Xbox-360-Musiker zeitlich exklusiv bedient, der Europa-Termin steht allerdings noch nicht fest – die Wartefrist soll aber viel kürzer sein.

12 HITS DER REDAKTION

AC/DC: "Let There Be Rock"
Alanis Morissette: "You Oughta Know"
Billy Idol: "White Wedding"
Bon Jovi: "Livin' on a Prayer"
Duran Duran: "Hungry Like the Wolf"
Jehtro Tull: "Aqualung"
Judas Priest: "Painkiller"
Motörhead: "Ace of Spades"
Pearl Jam: "Alive"
Soundgarden: "Spoonman"
Talking Heads: "Psycho Killer"
The Who: "Pinball Wizard"



360 Für die virtuellen Musiker stehen schräge Outfits parat.

INFOS

Entwickler	Harmonix, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Musikspiel
Termin	4. Quartal

Fazit: Vielversprechende Fortsetzung, die keine radikalen Änderungen bietet und viele sinnvolle Kleinigkeiten verbessert.

Rock Revolution

PS3 / 360 / Wii / DS



360 Die Tradition der "Bemani"-Spiele bleibt gewahrt: Auch für Schlagzeug oder Gitarre laufen die Notensymbole von oben nach unten durch.

Die Welt ist ungerecht: Eigentlich hat Konami das Musikspiel-Genre richtig groß gemacht. Doch im Westen interessiert das mit Ausnahme der "Dancing Stage"-Tanzmattentitel kaum jemanden, während EA und Activision die Massen begeistert. Jetzt versuchen die Japaner, ebenfalls mit einem Band-Titel aufzuholen, doch das dürfte nicht gelingen: Nur 40 Cover-Versionen sind zu wenig, dafür hat das Schlagzeug mit gleich sechs Feldern (die dafür klein ausfallen) und Fußpedal zu viel des Guten und ist wenig einsteigerfreundlich – eigentlich schade.

INFOS

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Musikspiel
Termin	1. Quartal 2009

Fazit: Mutiger Versuch, den US-Konkurrenten Paroli zu bieten. Es fehlt aber an Pfiff und hapert an Umfang und Zugänglichkeit.

Guitar Hero: World Tour

PS3 / 360 / Wii / PS2



PS3 Keine Überraschung: Gehen alle vier Mitstreiter an den Start, sieht der Bildschirm (fast) so aus wie der von "Rock Band"

Über die größten Neuerungen von "Guitar Hero: World Tour" haben wir Euch letztes Mal bereits informiert, auf der E3 gab es weitere interessante Details zu hören: Alle Songs werden Master-Tracks sein, exklusiv zu haben sind Titel von den Eagles, Van Halen sowie R.E.M. Das kommende Metallica-Album erscheint zudem zeitgleich zur CD als Download. Und die "Rock Band"-Instrumente werden laut Red Octane kompatibel sein – wie das bei den Drums durch die unterschiedliche Anzahl der Schlagfelder klappen soll, ist uns allerdings noch ein Rätsel.

INFOS

Entwickler	Neversoft, USA
Hersteller	Activision
Genre	Musikspiel
Termin	4. Quartal

Fazit: Das Musikspektakel will mit ausgefeilteren Instrumenten, exklusiven Liedern und dem komplexen Editor den Genre-Thron erobern.

weiter an "Borderlands" – zu Recht, wie die unspektakuläre Grafik beweist. Spielerisch erinnert der Titel mehr an Sammelorgien à la "Diablo" denn an ein "Call of Duty 4". Bis zu vier Spieler treten im Koop-Modus an. +++ Fiese Waffen: Bei LucasArts wurde ein neues "Fracture"-Level gezeigt: In der US-Hauptstadt Washington, D.C. seht Ihr das Weiße Haus, ballert mit Ricochet-Raketen und vernichtet Gegner mit kleinen schwarzen Löchern. +++ Grandios: In Bewegung sieht "Prince of Persia" traumhaft schön aus. +++

MAG

PS3

Das "Massive Action Game" lädt zu komplexen Online-Schlachten rund um den Globus ein: Bis zu 256 Spieler stürmen mit Panzern und Jeeps militärische Festungen oder springen gar mit dem Fallschirm hinter den feindlichen Linien ab, um dort die Nachschubwege abzuschneiden. Gigantische Karten und allerhand taktische Ausrüstung werden eine Vielzahl an Strategien ermöglichen. Die mächtigen Feldzüge um drei Fraktionen wollen natürlich organisiert sein, damit der Aufmarsch reibungslos vonstatten geht. Deshalb kümmern sich erfahrene Spieler um die Führung der Einsätze: Der 'Officer in Charge' kommandiert die 128 Mann starken Armeen, ihm unterstellt sind die 'Platoon Leader' und 'Squad Leader'. Ein Squad umfasst acht Soldaten, die sich nach Belieben ausrüsten lassen: Es gibt Charakterklassen wie Spec-Op, Sprengstoffexperte und Sanitäter, die nach und nach freigeschaltet werden – die Spieler sammeln im Einsatz Erfahrung, mit der sie in höhere Klassen aufsteigen. Am Anfang spielt Ihr den einfachen Infanteristen und dürft mit wachsendem Überblick über das Kampfgeschehen auch administrative bzw. taktische Funktionen übernehmen. So will das System garantieren, dass nur kompetente Online-Soldaten am dicken Hebel sitzen. Dazu überblicken Vorgesetzte das Kampfgeschehen mit der taktischen Karte, welche die Positionen aller Kameraden und gesichteter Feinde markiert: Nur wenn sich die Armeen koordinieren können, werden sie Hinterhalte abwehren und Flankenmanöver im rechten Augenblick einleiten – wir sind gespannt, ob Sony Moral und Disziplin durchsetzen kann.



PS3 Leistet Feuerschutz, versorgt die Verwundeten oder fallt dem Feind in den Rücken: In "MAG" bekommt jeder Spieler eine individuelle Aufgabe.





PS3 Aufmärsche (links) und Verteidigungsmanöver (rechts) werden mittels Kommandostruktur organisiert.



INFOS

Entwickler	Zipper Interactive, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	2009

Fazit:
Der "Socom"-Entwickler setzt einen drauf: Mächtige Online-Truppen und lernende Soldaten versprechen aufregende Schlachten.

DC Universe Online

PS3



PS3 Die großen Stars wie Batman sind leider nicht spielbar.

Urplötzlich sind die Comic-Helden von DC wieder gefragt: Neben dem "Mortal Kombat"-Abstecher (siehe Seite 28) steht auch ein MMO-Ausflug auf dem Programm. Bei dem dürft Ihr aber leider nicht selbst in die Rolle von Batman oder Superman schlüpfen, sondern bastelt Euch einen eigenen Charakter, mit dem es dann in Online-RPG-typische Kämpfe geht. Für das Design ist Comic-Ikone Jim Lee zuständig, der sich kurioserweise für einen unspektakulären, realistischen Stil entschieden hat. Ansonsten ließ die Vorführung wenige Schlüsse zu, ob mehr als stumpfes Gekloppe rauskommen wird. Wir sind skeptisch.

INFOS

Entwickler	Sony Online Entertainment, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	2009

Fazit:
Starke Lizenz – doch wie viel steckt dahinter? Noch ist unklar, ob die Online-Massenkeilerei wirklich etwas drauf hat.

The Agency

PS3



PS3 Im Team fallen Aufträge leichter, aber es klappt auch alleine

Das ambitionierte Vorhaben, Agenten-Action in ein vernünftiges MMO-Konzept zu packen, schreitet voran – aber nur langsam. Auf der E3 gab es wieder nur eine Präsentation zu sehen, doch die machte Lust auf mehr. Weil die PS3-Fassung von Beginn an eingeplant war, gibt es keine nervigen Bedienmacken durch eine schlampige Portierung.

Die Cartoon-artige Grafik versprüht viel Charme und jede Menge Flexibilität bei Missionsauswahl, Charakter-Entwicklung und Karriereweg. Außerdem lobenswert: Wer will, kann die Story auch als Solist beenden – so holt man MMO-Muffel an Bord.

INFOS

Entwickler	Sony Online Entertainment, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	2009

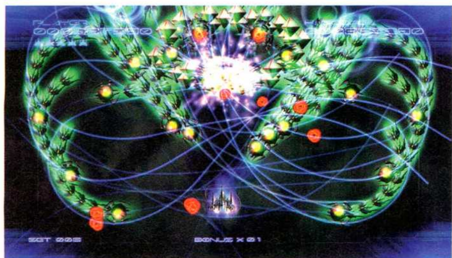
Fazit:
Schick in Szene gesetzte Spionhatz mit vielen Möglichkeiten, die gerade für MMO-Neulinge einen leichten Einstieg bieten könnte.

E3-TICKER >>

Die Schlange schreibt wieder: Wie "Solid Snake"-Sprecher und Drehbuchautor David Hayter im MAN!AC-Interview und auf der E3 bestätigte, schreibt er das Drehbuch zur "Lost Planet"-Verfilmung, Avi "Spider-Man" Arad produziert zusammen mit Capcom. +++ Xbox Live: Am 6. August erscheint "Geometry Wars 2" für 10 Euro. +++ PSP nicht tot: Sony kündigte neben "Super Stardust Portable" auch "LocoRoco 2" und "Patapon 2" an. +++

Galaga Legions

360



360 **Keine Ruhepausen: Beim neuen "Galaga" tummeln sich so viele Alien-Insekten auf dem Bildschirm wie noch nie.**

Bei Namco tut man aktiv Buße für die lieblosen Retro-Veröffentlichungen, die anfangs in die Xbox Live Arcade gestellt wurden. Das gleiche Team, das bereits mit der "Pac-Man Championship Edition" das Kunststück fertigbrachte, die Pampelmusen-Mampferei erfolgreich zu modernisieren, wagt sich nun an das Oldie-Shoot'em-Up "Galaga". Dabei wird das Spielprinzip spürbar umgekrempelt. Statt weniger Feinde ziehen ganze Massen ihre verschlungenen Bahnen, denen Ihr u.a. mit zwei frei postierbaren Schussanlagen Herr werden sollt – das hat schon was.

INFOS



Entwickler	Namco-Bandai, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Shoot'em-Up
Termin	August

Fazit:
Reizvolle Neuinterpretation des Spielhallenklassikers mit taktischen Ansätzen und psychedelischer Aufmachung.

flOwer

PS3



PS3 **Friedlich, atmosphärisch, entspannend: Wie "flOw" hebt sich auch "flOwer" vom üblichen Spiele-Allerlei ab.**

Nachdem "flOw" (zu finden im PlayStation Store) bereits eines der ungewöhnlichsten PS3-Erlebnisse ist, soll auch der indirekte Nachfolger Zocker abseits der ausgetretenen Pfade unterhalten. "flOwer" lässt die bewusste Abstraktion des Erstlings hinter sich und setzt auf Natur: Mit der Sixaxis-Funktion lenkt Ihr einen Windhauch über Felder und Wiesen, die großartig in Szene gesetzt sind. Außerdem soll diesmal mehr 'Spiel' im Programm stecken, doch richtige Details wurden noch nicht verraten – wir sind trotzdem gespannt.

INFOS



Entwickler	thatgamecompany, USA
Hersteller	Sony
Genre	Geschicklichkeit
Termin	2009

Fazit:
Esoterische Windreisen durch liebliche Landschaften – mehr ein ebenso ungewöhnliches wie reizvolles Erlebnis als nur ein Spiel.

NACHRICHTEN

App Store und iPhone G3: Die nächste Generation der Apple-Spiele



WELTWEIT • Apple schleicht sich auf den Spielmarkt und benützt als Hintertür die erfolgreichen iPods und das Luxus-Telefon iPhone (siehe MAN!AC 04/08 und 05/08). Die Firma geht behutsam vor, meint es aber ernst: Nachdem alle anderen Märkte – Musik, Film, Telefonie – abgegrast sind, steht Apple-Boss Steve Jobs vor dem Sprung in ein Haifischbecken, in dem sich mit Sony, Nintendo und Microsoft die Giganten der Unterhaltungselektronik tummeln. Eine Schlappe möchte sich Apple nach zehn erfolgreichen Jahren nicht leisten.

Technisch ist Apple nah an der Handheld-Konkurrenz dran: Dank ARM-CPU, Grafik-Prozessor, Touchscreen und Bewegungssensoren verbinden iPhone und iPod Touch die besten Eigenschaften der Konkurrenz. Mit der Veröffentlichung des breitbandigen iPhone-G3-Modells Mitte Juli nahm Apple Spiele und andere Software-Anwendungen aus dem 'iTunes Store' und gab ihnen mit dem 'App Store' eine eigene Verkaufsplattform.

Zur Eröffnung überraschte Square Enix mit einer exklusiven Neuentwicklung: "Song Summoner: The Unsung Heroes" ist ein Strategie-Rollenspiel für den iPod, dessen Fantasy-Kämpfer aus iTunes generiert und durch die Musik gestärkt werden; gesteuert wird mittels Click-Wheel und rotierenden Menüs. Der "Song Summoner"-Download kostet in den USA nur fünf Dollar, wir müssen fünf Euro berappen. Etwas teurer ist "Aqua Forest" von Hudson (großes Bild links) – ebenfalls seit der App-Store-Eröffnung verfügbar: Eine Physik-Engine simuliert Wasser, dessen Ausbreitung und Fluss im Zentrum von 50 Puzzles steht.

Ex-EA-Manager Neil Young gründete speziell für iPhone-Entwicklungen die Firma Ngmoco und erklärte dem US-Fachmedium Gamasutra: "Das iPhone hat Touchscreen, Bewegungssensoren und Kamera. Es checkt die Umgebung, trägt alle deine Medien, es wacht mit dir auf, begleitet dich und ist immer mit dem Netz verbunden. Man denke an all die Formen von Spiel und Unterhaltung, die man auf einer solchen Plattform baut – aufregend!"

EA sieht das ähnlich und setzte prompt die beiden Knobelknüller "Tetris" und "Sudoku" um, bevor im Herbst Will Wrights "Spore"-Wesen auf iPhones schlüpfen. Weitere Firmen, die Apples Handhelds unterstützen, sind große Kaliber wie THQ ("de Blob"), Sega ("Super Monkey Ball"), Namco ("Ms. Pac-Man") und Gameloft sowie zahllose kleine Studios: Glu, deren "Space Monkey" die Bewegungssensoren nützt, PopCap ("Bejeweled 2"), Other Ocean, Digital Smoke, Zen ("Zen Pinball), Freeze Tag, Powerhouse, Red Mercury und Capybara Games mit dem preisgekrönten Puzzle "Critter Crunch".



Nicht iPhone-kompatibel ist "Song Summoner", ein...



...Minimal-"Final Fantasy" mit Musik-Power-Ups. Das Spiel gibt es im neuen App Store mit englischen Texten.



"Bomberman Touch": Nach Sega ist Hudson der zweite Nippongigant, der das iPhone mit Umsetzungen versorgt.

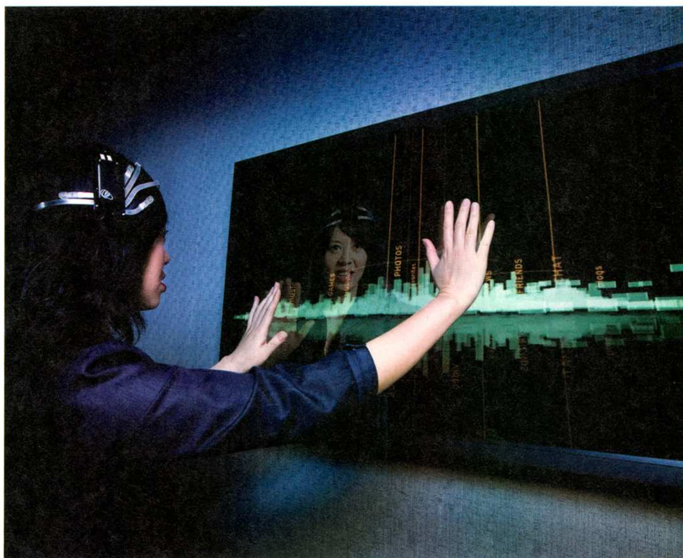
TECHNISCHE DATEN: APPLE VS. DS UND PSP

	Nintendo DS Lite	Sony PSP Slim & Lite	Apple iPod Touch	Apple iPhone G3
CPU	ARM946E	MIPS4000	ARM	ARM1176
Takt	67 MHz	bis 333 MHz	412 Mhz	
Coprozessor	ARM7	MIPS32	Audio-Chip	PowerVR MBX 3D
Speicher				
	4 MB	32 MB	128 MB	
sowie	~1 MB embedded, VRAM	4 MB embedded DRAM	bis 32 GB Flash	bis 16 GB Flash
Medien	Flash- & GBA-Module	UMD, Memory Stick	keine	
Bildschirm				
Display	3" TFT	4.3" TFT	3.5" TFT	
Auflösung (in Pixel)	256 x 192	480 x 272	480 x 320	
Besonderheit	zusätzlicher Touchscreen	keine	Touchscreen	
Schnittstellen & weitere Funktionen				
USB	nein	ja	ja	optional
kabelloses Netz	WLAN, IEEE 802.11 (Wi-Fi)	IEEE 802.11 (Wi-Fi)	IEEE 802.11 (Wi-Fi)	IEEE 802.11 (Wi-Fi), Bluetooth
Kopfhörer/TV out	ja/nein	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Mikrofon	ja	nein	nein	ja
Kamera	nein	optional	nein	ja
Bewegungssensor	nein	nein	nein	ja
GPS	nein	optional	nein	ja
Handy	nein	nein	nein	ja
Bedienung				
Steuerung	Touchscreen, Steuerkreuz	analoges Steuerkreuz	Touchscreen	
Buttons	4	4	0	5
weitere	Start, Select, 2 Schultertasten	Start, Select, 2 Schultertasten	Home, Sleep	keine
Abmessungen				
BxLxH (in mm)	133x73,9x21,5	170x74x18,5	110,5x61,8x8	115,5x62,1x12,3
Gewicht	218g	185g	120g	133g

Der Mensch denkt... und lenkt!

SAN FRANCISCO • Spiele, die man nicht mit Händen, Füßen oder Sprache, sondern mit Gedanken steuert, sind jetzt schon Realität an wissenschaftlichen Einrichtungen. So benützt Dr. Moran (Universität von Washington) ein Elektrokortikogramm (ECoG), das Gehirnaktivität in Bildschirmbewegungen umsetzt; 2006 ballerte sich damit ein 14-jähriger Epileptiker durch "Space Invaders".

Während Morans Technik nur im wissenschaftlichen und medizinischen Bereich Anwendung findet, arbeitet die kalifornische Firma Emotiv an der Kommerzialisierung Gedanken-gesteuerter Spiele. Gegründet wurde Emotiv 2003 vom Physiker und Neurologen Prof. Dr. Allan Snyder, dem Chip-Entwickler Dr. Neil Weste und den IT-Unternehmern Tan Lee und Nam Do. Deren Ansatz beruht auf nichtinvasiver (also äußerlicher) Elektroenzephalografie (EEG) und führte zu einem Prototypen, der – übers Haupthaar gestülpt – Spannungsschwankungen an der Kopfoberfläche abfragt und in Spielbewegung umsetzt. Präsentiert wird das Gerät seit letztem Jahr, Ende 2008 sollen Kunden Hardware und erste Spiele erhalten. Für Letztere haben Super-Wissenschaftler Snyder und seine vietnamesischen Partner den Ex-EA- und LucasArts-Manager Randy Breen in die Geschäftsleitung berufen. Als Berater ist Ed Fries für Emotiv tätig, der als Software-Chef für Xbox die Microsoft Games Studios gründete und führte. MAN!AC hofft, das Gerät noch in diesem Jahr selbst zu testen, und wird darüber ausführlich berichten. Infos unter http://emotiv.com



Tan Le mit EPOC-Headset: Die Emotiv-Gründerin und ihre Kollegen versprechen Gedanken-gesteuerte Spiele noch in diesem Jahr.

Ubisoft schnappt sich Computerfilm-Hexer

MONTREAL • Vor zehn Jahren waren es Filmstudios, die in den Spielemarkt drängten, Software-Abteilungen aufbauten oder übernahmen. Die meisten holten sich eine blutige Nase und verließen die Game-Industrie. Jetzt, da sich die Produktionstechnik von Spiel und Film einander angleicht und nicht mehr Hollywood, sondern Software-Labors das Maximum an Unterhaltung liefern, schlagen die Spielefirmen zurück. Im Juli übernahm Ubisoft den Trickexperten Hybride Technologies, der unter anderem die Optik der Frank-Miller-Verfilmungen "Sin City" und "300" auf die Leinwand zauberte. Die Firma residiert in Montreal und damit in Nachbarschaft zur mächtigsten Ubi-Niederlassung, dem Studio, das "Assassin's Creed" erschuf und "Prince of Persia" wiederbelebte. Beide Spiele orientierten sich am Kino, während "300" viele Zuschauer an Videospiel-Ästhetik erinnerte – das passt gut zusammen. Laut Ubisoft-Gründer Yves Guillemot ist das Ziel die Erschaffung "eines der besten 3D-Animationsstudios der gesamten Unterhaltungsindustrie."


Die Macher der Blut- und Partikeleffekte von "300" (Bild) hat Ubisoft geschluckt und eingegliedert. Kommt bald ein Kinofilm zu "Assassin's Creed"?

Zitat des Monats



"Ich ermahne meine Spieldesigner immer, sich der Geschichte der Charaktere und Welten, die wir erschaffen haben, zu erinnern. Oft sage ich während der Entwicklung: Oha, das sieht aber wie ein Sega-Spiel aus. Wir müssen es so hinbekommen, dass es wie ein Mario-Titel aussieht."

Shigeru Miyamoto, Mario- und Zelda-Erfinder



EA übernimmt Rupture-Netzwerk

SAN FRANCISCO • Soziale Netzwerke sind die Zukunft des Internets und der elektronischen Kommunikation – das denkt auch US-Marktführer Electronic Arts und schluckt die noch im Aufbau befindliche Online-Community Rupture für 30 Millionen Dollar. Rupture wurde Ende 2006 von Shawn Fanning gegründet, der davor mit der Musik-Tauschbörse Napster der Unterhaltungsindustrie das Fürchten lehrte. Rupture bediente ursprünglich die Spieler von "World of Warcraft" und verbreitet in der gegenwärtigen Betaphase auch die Achievements und Scores von Xbox-Live-Spielen wie "Guitar Hero" und "Halo 3". EAs Pläne mit dem sozialen Netzwerk sind noch nicht bekannt.

Nach dem Napster-Aus machte Shawn Fanning nun mit einem Netzwerk für Spieler Kasse.

Pioneer entwickelt 400-GB-Disc

TOKIO • 16 Schichten à 25 GB, auf Wunsch beschreibbar und kompatibel zur Blu-ray-Scheibe – diese Daten kennzeichnen das noch namenlose, zukunftsweisende optische Speichermedium. Zumindest wenn es nach Entwickler Pioneer geht. Denn der erwartet, "dass diese Technik in der nahen Zukunft vonnöten sein wird."

Ob hinter dieser Formulierung bereits eine konkrete Anwendung steckt, ist unklar. Technisch kämpft die 400-GB-Scheibe durch ihre 16 feinen Schichten mit Interferenzen, die eine fehlerfreie Extraktion der Daten erschweren. Laut Pioneer sind diese Probleme beim Prototypen ausgeräumt, die zu hohen Ausschussquoten bei der Produktion bleiben beim aktuellen Stand der Technik jedoch bestehen. Wann eine Massenfertigung rentabel wird, steht in den Sternen.

Über den Einsatz der 400-GB-Disc bei der nächsten Konsolengeneration von Sony, Microsoft und Nintendo lässt sich nur spekulieren. Einerseits wollen die Hardware-Hersteller weg vom optischen Speicher hin zu einer digitalen Distribution über Internet-Downloads. Andererseits setzen sich selbst in Hochtechnologie-Regionen wie USA, Europa und Japan die dafür benötigten Breitbandanschlüsse (VDSL 2) langsamer durch als erwartet. Nur in wenigen Städten genießt Ihr Downloads mit Turbo-Boost, was auf absehbare Zeit auch so bleiben wird. Ergo: Wir dürfen wohl auch in PlayStation 4 & Co. Scheiben in ein Laufwerk stecken – nur welche, das ist die spannende Frage.



Pioneers 400-GB-Speichermedium ist dank Blauer-Laser-Technologie kompatibel zur Blu-ray-Disc.

Cell-Chip knackt Weltrekord

LOS ALAMOS • Im August nimmt der schnellste Computer der Welt seinen Betrieb auf. Der von IBM gebaute Rechenverbund setzt dabei auf den Cell-Prozessor; der entstand in Zusammenarbeit mit Toshiba und Sony und verrichtet bekanntermaßen in der PS3 seinen Dienst. Im Supercomputer wird der Chip in einer aufgemotzten Version und vielfacher Ausführung eingesetzt: Insgesamt 12.240 PowerXCell8i-Chips sind für die Hauptrechenleistung verantwortlich und werden von 6.562 Opteron-CPUs von AMD gesteuert. Genug, um die berühmte PetaFLOPS-Marke zu knacken (über eine Billiarde Rechenoperationen pro Sekunde) – genauer gesagt 1,026 PetaFLOPS. Der Rechengigant ist damit doppelt so schnell wie der bisherige Spitzenreiter 'Blue Gene', der ebenfalls von IBM stammt.



12.240 Cell-Chips sorgen für massig Rechenleistung im schnellsten Computer der Welt.

Das ca. 100 Millionen Dollar teure System mit 98 Terabyte Arbeitsspeicher läuft auf Linux und wird im Los Alamos National Laboratory (New Mexico, USA) eingesetzt – einem der zwei US-Forschungsanlagen für Kerntechnik. In derselben Einrichtung wurde in den 40er-Jahren auch das Manhattan Projekt zur Entwicklung und Erprobung der ersten Atomwaffe durchgeführt. Neben Simulationen für die Nuklearforschung soll der Superrechner auch für Finanzmärkte und Wissenschaft schuften. Weitere Anwendungen könnten in der Automobilbranche sowie in der Luft- und Raumfahrt liegen.

Ursprünglich wurde das System 'Roadrunner' getauft, das Medienunternehmen Time Warner verfügt als Urheber der gleichnamigen Cartoon-Serie jedoch über die Markenrechte an dieser Bezeichnung.

Nützliches für Wii-Besitzer

Neben zahllosen Aufbewahrungsmöglichkeiten und Konsolenständern bieten Zubehörhersteller durchaus nützliche Wii-Peripherie an. Wir beginnen mit einer kabellosen Sensorleiste von Logic 3 bzw. Hama (ca. 15 Euro): Diese hält mit den vier benötigten AA- bzw. AAA-Batterien einige Wochen durch – vorausgesetzt, Ihr schaltet sie nach Gebrauch ab. Besitzt Ihr kein WLAN und wollt mit dem Wii dennoch online gehen, empfiehlt sich Hamas LAN-Adapter (ca. 30 Euro), mit dem Ihr per Netzwerkkabel ins Web kommt. Nett, aber überflüssig ist der Controller Mini Stick von Speed-Link (ca. 5 Euro), der auf die Remote gestülpt wird. Empfehlenswert hingegen sind die Griffadapter diverser Hersteller (Speed-Link, Logic 3, Hama, ca. 10 Euro) – so ist ergonomisches Spielen klassischer Titel möglich.





Oben: Griffhörner für die Remote (Speed-Link, Hama, Logic 3).
Unten: kabellose Sensorleiste (Speed-Link, Hama)

Controller Mini Stick (Speed-Link)

Ree-Mote

Wii » Hama » 35 Euro



Ein originalgetreuer Nachbau der Nintendo-Remote kommt von Hama. Die Ree-Mote bietet alle Funktionen des Originals inklusive Bewegungssensoren, Lautsprecher und schwacher Rumblefunktion. Der höhere Tastenwiderstand gerade beim B-Button sorgt für exaktes Knöpfchendrücken, über das gelungene Steuerkreuz freuen sich Retro-Spieler. Batterien werden nicht mitgeliefert – dank originalgetreuer Bauform passen jedoch auch Akkus von Drittherstellern in die Ree-Mote. Die Peripherie ist in Schwarz und Weiß erhältlich.

Fazit: Mit der gelungenen Remote-Kopie spart Ihr einige Euro und habt denselben Spielspaß wie mit dem Original.

MAN!AC BEWERTUNG ★★★★☆

NEWS-TICKER >> +++ Wiedergeburt: Konami kündigte die Entwicklung des Horizontal-Shooters "Gradius Rebirth" an; der WiiWare-Titel soll noch 2008 erscheinen. +++ Rares Ereignis: Seit der Gründung 1985 hat Rare über 100 Millionen Spiele verkauft, das Firmenportfolio umfasst mittlerweile gut 100 Games. +++ Mehr fürs Geld: Ab 27. August bekommt Ihr für 399 Euro eine PS3 mit einer 80 GB Festplatte – ob ein Dual-Shock-3-Controller beiliegt, konnte uns Sony nicht



Internationale Game-Schule expandiert

SINGAPUR • 1994 ging das "DigiPen Institute of Technology" aus einem Entwickler-Team hervor, 1998 öffnete die Akademie einen Campus in Redmond, 2004 richtete Nintendo dort einen Videospiel-Lehrstuhl ein.

Nun wird in Singapur der erste DigiPen-Ableger außerhalb der USA eröffnet: Die Regierung des Stadtstaats sieht interaktive Medien als Wachstumsmarkt und lockte Hersteller wie EA, Ubisoft, Koei und LucasArts mit steuerlichen Vergünstigungen. Singapur will die Hauptstadt der digitalen Medien werden und in den nächsten Jahren 10.000 neue Stellen schaffen. Der DigiPen-Campus wird vom Staat gefördert und befindet sich im Hightech-Komplex Fusionpolis (Bild links). Die beiden acht Semester dauernden Programme werden mit dem 'Bachelor of Science' (interaktive Echtzeit-Simulation) oder dem 'Bachelor of Fine Arts' (Animation) abgeschlossen. Wirtschaftsminister Lim Hng Klang erklärte: "DigiPen wird eng mit Animations- und Game-Studios zusammenarbeiten sowie Forschungs- und Entwicklungspartnerschaften schmieden." Im Vergleich zum US-Pendant wurden die Gebühren halbiert: Internationale Studenten zahlen 60.000 Dollar, also gut 37.000 Euro.



"Dropcast" für DS ist das erste Nintendo-Spiel aus Singapur. Vom Mikoishi Studio entwickelt, kommt es via THQ nach Europa.

Spiele-Sommer für Schüler und Studenten

BERLIN & POTSDAM • Im Rahmen der "Summerschool" zur Entwicklung von Computerspielen lädt die Fachhochschule für Technik und Wirtschaft (FHTW) Medien-Profis und Studenten ein: Unter dem Motto "Breakout Computerspiele" und der Leitung erfahrener Produzenten finden vom 4. bis 15. August sechs Seminare statt, die alle Aspekte von der Grundidee bis zur finalen Qualitätssicherung beleuchten; die Anmeldegebühr beträgt jeweils 50 Euro. Sechs Wochen später steigt an der FH Postdam die play08, eine viertägige Veranstaltung, zu der nicht nur Erwachsene sondern auch Schüler/innen ab 12 geladen sind. Die Workshops – von Flash-Game-Design bis zum Mixed-Reality-Experiment – kosten 5 Euro, welche vor Ort zu zahlen sind.



Die Fachhochschule spielt: Mitte August steigt in Berlin die Seminar-Reihe "Breakout Computerspiele"; in Potsdam wiederum die viertägige play08.

Spiele ernsthaft: GAMEplaces International

FRANKFURT • Neigt sich die Zeit klassischer Videospiele dem Ende zu? Die Tagung GAMEplaces stand im Spannungsfeld zwischen 'Casual' und 'Serious Games' – Software für Gelegenheitsspieler auf der einen, Spiele für ernsthafte Zwecke auf der anderen Seite.

Dem deutschen Nachwuchs wurde ein Know-how-Mangel attestiert, gleichzeitig auf großen Arbeitsbedarf und Einstiegs-Chancen über Praktika hingewiesen. Sowohl Verantwortliche der Industrie als auch Dozenten warnten vor hohen Erwartungen an den Verdienst: Der Branche gehe es zwar gut, die Leidenschaft, großartige Spiele zu schaffen, sei aber eine wichtigere Motivation als das Gehalt. Der Blick nach Holland zeigt ähnliche Ausbildungsbedingungen, aber einen Vorsprung im Bereich der Serious Games, die der Staat fördert: 'Ernsthafte Spiele' sind Simulationen, die gesellschaftliche, politische oder wirtschaftliche Zusammenhänge veranschaulichen, werden oft im Auftrag öffentlicher Einrichtungen entwickelt und kostenlos weitergegeben. Sie schaffen Stadtplanungs-Modelle, simulieren den Katastrophen-Einsatz bei einer Hungersnot ("Food Force" vom UN-Ernährungsprogramm) und die Rekrutierung von Kanonenfutter ("America's Army").



Serious Games dienen dem Wohl der Gesellschaft: z.B. Feuerwehreinsatz.

Auf der Podiumsdiskussion am Abend erklärte Crytek-Produzent Bernd Diemer, dass die eigene Belegschaft überwiegend aus ausländischen Mitarbeitern besteht, weil Fachkräfte international Mangelware und heiß umworben sind. Sony-Deutschland-Chef Uwe Bassendowski stellte das "große Interesse" seiner Firma am Standort heraus, um auf kritische Nachfrage von Studenten kleinlaut zu bestätigen, dass Sony keine Entwicklungsumgebungen an Bildungseinrichtungen abgibt.



Craig Allen (von Spark Unlimited): "Spieler-erschaffene Inhalte führen zum global vernetzten Marktplatz."

bestätigen. +++ Schlechter Verlierer? Konami verklagt den "Rock Band"-Entwickler Harmonix und dessen Mutterkonzern Viacom (MTV) wegen Patentrechtsverletzung. Bereits in den Jahren 1997 bis 2000 hatte Konami Musikspiele wie "BeatMania", "DrumMania" und "Guitar Freaks" (Bild der Plastikgitarre rechts) in die Spielhallen und japanischen Charts gebracht. 2002 und 2003 erhielt der japanische Konzern Patente auf "simulierte Musikinstrumente" sowie Musik- und Rhythmusspiele. +++

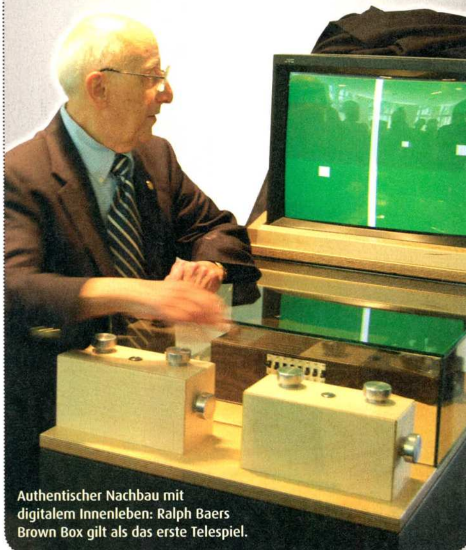


Am Anfang war die Brown Box

PIRMASENS • Die ehemalige Schuh-Hochburg und Garnisonsstadt im hintersten Winkel der Pfalz ist um eine Attraktion reicher: Videospielpionier Ralph Baer übergab am 25. Juni einen Nachbau der ersten Spielkonsole ("Brown Box") dem Wissenschaftszentrum Dynamikum.

1922 wurde Baer in Pirmasens geboren, lebte dort 16 Jahre, bis seine Familie 1938 in die USA emigrierte. Nach abgeschlossenem Studium ersann der Radar-Spezialist 1966 ein interaktives, analoges TV-Spiel. Zwei Jahre später erhielt er das Patent und löste mit der Magnavox Odyssey-Konsole 1972 einen Boom aus, dessen Initialzündung Atari-Gründer Nolan Bushnell gerne für sich beansprucht. Doch in zahlreichen Gerichtsverfahren bis in die 80er-Jahre klagten Magnavox und Baer von u.a. Atari, Activision, Nintendo über 300 Millionen Dollar ein. Seit 1987 ist Baer beratend tätig; seine Firma hält 150 Spielzeug- und Videospielpatente. Die größte Anerkennung wurde ihm 2006 zuteil, als ihm der amerikanische Präsident die 'National Medal of Technology' für sein Lebenswerk verlieh. An Ruhestand denkt der 86-Jährige nicht, sondern arbeitet an einer PlayStation- und Wii-Applikation.

Die digitale Emulation der Brown Box im Dynamikum ist ein tolles Exponat für alle, die sich für die Erfindung und ersten Schritte ihres liebsten Hobbys interessieren. Block-Grafik und Bedienelemente sind authentisch, lediglich das analoge Ballverhalten fiel der Emulation zum Opfer.



Authentischer Nachbau mit digitalem Innenleben: Ralph Baers Brown Box gilt als das erste Telespiel.

"Sims"-Kleidungsstück bei H&M

KÖLN • Seit Mitte letzten Jahres konnten PC-Spieler mit dem "Die Sims 2"-Add-On "H&M-Fashion-Accessoires" ihre virtuellen Menschlein mit original Outfits der Bekleidungskette ausstatten. Neben der Option, im Spiel eine eigene H&M-Filiale zu entwerfen, bat EA die Spielergemeinde um eigene Klamottenkreationen, welche über eine Online-Modeplattform präsentiert wurden. Nun wird der Spieß umgedreht: Anstatt die virtuellen Bewohner mit echten Klamotten zu versorgen, werden echte Geschäfte mit einem im Spiel entworfenen Outfit beliefert. Seit Anfang Juli ist das Sieger-Kleidungsstück, ein gestreiftes Sommerkleid, in weltweit 1.000 H&M-Filialen erhältlich. Wir freuen uns auf ähnliche Aktionen: Wie wär's mit Ivys gewagtem "Soulcalibur IV"-Dress, dem Super-Mario-Blaumann oder Snakes Stealth-Anzug?



Das Sieger-Outfit des Online-Wettbewerbes in virtueller und echter Ausführung.

Zicken-Duell im World Wide Web

JAPAN • Videospiele sind vielfältiger als das echte Leben, deshalb lieben wir die Welt der Pixel. Es gibt konventionelle und ungewöhnliche Konzepte – und dann sind da noch Dinge, die einer völlig verqueren Fantasie entspringen: Die Flash- und Shockwave-Entwickler Nigoro finden es reizvoll, schallende Ohrfeigen zu verteilen und präsentieren ein Spiel, das sich dieser Form des zwischenmenschlichen Austauschs widmet. Eingebettet ist die schnippische Prügelei in ein Drama des 19. Jahrhunderts: Als aristokratische Witwe Reiko verteidigt Ihr die Villa Eures verstorbenen Gatten gegen ehrgeizige Weibsbilder. Komplex ist der Maus-gesteuerte Spielablauf nicht, dafür aber kostenlos: "Rose & Camilla" wartet unter http://nigoro.jp auf eifersüchtige Frauen -- und alle die es werden wollen.



Zermürbe die Nebenbuhlerin mit Watschen-Serien – oder zerstöre sie mit einem 'Critical Slap'!

Terminkalender August bis Oktober

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
31.7. - 3.8	QUAKE-Con 08	Dallas, USA	id-Hausmesse & LAN-Party	www.quakecon.org
1.8. - 3.8.	Animagic 2008	Bonn	Manga-, Anime-, Japan-Festival	www.animagic-online.de
2., 9. & 16.8	Guitar Hero III Contest	diverse Media Märkte	Musikspiel-Wettbewerb mit Finale auf der Games Convention 2008	www.mediamarkt.de/guitar_hero-contest_2008/termine
4.8. - 14.8	Breakout Computerspiele	Berlin	Seminarreihe an der FH Technik und Wirtschaft Berlin	games.fhtw-berlin.de
15.8. - 17.8.	Tougeki	Tokio, Japan	wichtigstes Beat'em-Up-Turnier der Welt	www.tougeki.com
21.8. - 24.8.	Games Convention 2008	Leipzig	Messe für Video- und Computerspiele	www.gc-germany.com
17.9. - 20.9.	play08	Potsdam	Workshops und Ausstellungen an der FH Potsdam	www.creative-gaming.eu
11. & 12.10.	Tokyo Game Show 2008	Tokio, Japan	Messe für Video- und Computerspiele	tgs.cesa.or.jp/english
16.10.	GAMEplaces	Frankfurt (Buchmesse)	Tagung zum Thema "Cross-Selling & Markting"	www.gameplaces.de

Die ganze Welt der Handheld-Games



JETZT IM HANDEL

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	29. August
	Mumie, Die - Grabmal des Drachenkaisers	Vivendi	Action	August
	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	4. September
	Wall-E	THQ	Action	12. September
Seite 33	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Dancing Stage SuperNOVA 2	Konami	Tanzspiel	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Naruto: Ultimate Ninja 3	Atari	Action	September
	Hannah Montana - Welttournee im Rampenlicht	Disney	Musikspiel	3. Quartal
	Backyard Football 2009	Atari	Sportspiel	Oktober
	Klaus Gronewalds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	Oktober
	CID the Dummy	Oxygen	Action	November
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	November
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	November
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	November
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	November
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
Seite 37	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	2008
	Yakuza 2	Sega	Action-Adventure	2008
	Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	1. Quartal 09
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Spongebob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	2009

PLAYSTATION 3

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Seite 52	Soulcalibur IV	Namco-Bandai	Beat'em-Up	1. August
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	August
	Facebreaker	Electronic Arts	Sportspiel	4. September
	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	4. September
	Baja	THQ	Rennspiel	12. September
	Wall-E	THQ	Action	12. September
Seite 33	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	September
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	September
	Heroes over Europe	Codemasters	Action	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Pure	Disney	Rennspiel	September
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	September
	Fracture	LucasArts	Ego-Shooter	3. Quartal
	Legendary	Atari	Action	3. Quartal
Seite 25	Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts	Strategie	3. Quartal
	MotorStorm: Pacific Rift	Sony	Rennspiel	3. Quartal
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	3. Quartal
Seite 48	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	10. Oktober
	Dead Space	Electronic Arts	Action	31. Oktober
	X-Blades	Topware	Action	31. Oktober
	BioShock	Take 2	Action-Adventure	Oktober
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	Oktober
	Wheelman	Midway	Action	Oktober
Seite 50	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	6. November
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	7. November
	Naruto: Ultimate Ninja Storm	Atari	Action	November
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	November
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	November
	50 Cent: Blood on the Sand	Vivendi	Action	4. Quartal
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	4. Quartal
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. Quartal
Seite 35	Dark Void	Capcom	Action	4. Quartal
	Endwar	Ubisoft	Strategie	4. Quartal
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	4. Quartal
	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal
	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
Seite 37	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	4. Quartal
Seite 32	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
	Mirror's Edge	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Quartal
	Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. Quartal
Seite 20	Resistance 2	Sony	Ego-Shooter	4. Quartal
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal
	Valkyria	Sega	Rollenspiel	4. Quartal
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Bionic Commando	Capcom	Action	2008
	Blitz The League II	Midway	Action	2008
	Brütal Legend	Vivendi	Action-Adventure	2008
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Vivendi	Ego-Shooter	2008
	Golden Axe	Sega	Action	2008
	Highlander	Eidos	Action	2008
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	2008
	Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	2008
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2008
Seite 28	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	2008
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	2008
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	2008
	Tekken 6	Sony	Beat'em-Up	2008
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	2008
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	2008
	Wet	Vivendi	Action	2008
Seite 26	Resident Evil 5	Capcom	Action	13. März 2009
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Quartal 09
Seite 35	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal 09
Seite 37	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Quartal 09
	UFC 2009	THQ	Beat'em-Up	1. Quartal 09
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. Quartal 09
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. Quartal 09
Seite 38	Agency, The	Sony	Action-Adventure	2009
Seite 34	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	2009
	Bayonetta	Sega	Action	2009
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
Seite 38	DC Universe Online	Sony	Action	2009
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
Seite 8	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	2009
Seite 27	Infamous	Sony	Action	2009
Seite 38	MAG	Sony	Action	2009
	Prototype	Vivendi	Action	2009
Seite 36	Rage	Electronic Arts	Action	2009
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	2009
Seite 35	Singularity	Activision	Action	2009
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	2009
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	2009
	Stormrise	Sega	Strategie	2009

XBOX 360

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Seite 52	Soulcalibur IV	Namco-Bandai	Beat'em-Up	1. August
	Asterix bei den Olympischen Spielen	Atari	Sportspiel	August
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	August
	Smash Court Tennis 3	Atari	Sportspiel	August
	Facebreaker	Electronic Arts	Sportspiel	4. September
	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Action	4. September
	Infinite Undiscovery	Square Enix	Rollenspiel	5. September
	Viva Piñata: Trouble in Paradise	Microsoft	Simulation	5. September
	Baja	THQ	Rennspiel	12. September
	Wall-E	THQ	Action	12. September
Seite 33	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	September
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	September
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	September
	Heroes over Europe	Codemasters	Action	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Pure	Disney	Rennspiel	September
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	September
	Fracture	LucasArts	Ego-Shooter	3. Quartal
	Legendary	Atari	Action	3. Quartal
Seite 25	Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts	Strategie	3. Quartal
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	3. Quartal
Seite 48	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	10. Oktober
	Fable 2	Microsoft	Rollenspiel	17. Oktober
	Dead Space	Electronic Arts	Action	31. Oktober
	X-Blades	Topware	Action	31. Oktober
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	Oktober
	Wheelman	Midway	Action	Oktober
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	6. November
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	7. November
	Alarm für Cobra 11 - Burning Wheels	RTL	Rennspiel	November
	Dancing Stage Universe 2	Konami	Musikspiel	November
Seite 24	Gears of War 2	Microsoft	Action	November
	Race Pro	Atari	Rennspiel	November
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	November
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	November
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	November
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	November
	50 Cent: Blood on the Sand	Vivendi	Action	4. Quartal
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	4. Quartal
	Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	Microsoft	Action-Adventure	4. Quartal
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. Quartal
Seite 35	Dark Void	Capcom	Action	4. Quartal
	Deer Hunter Tournament	Atari	Action	4. Quartal
	Endwar	Ubisoft	Strategie	4. Quartal
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	4. Quartal
	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal
	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
Seite 37	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	4. Quartal
	Halo Wars	Microsoft	Strategie	4. Quartal
Seite 32	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Vivendi	Action-Adventure	4. Quartal
	Mirror's Edge	Electronic Arts	Action-Adventure	4. Quartal
	Naruto: Broken Sword	Ubisoft	Action	4. Quartal
	Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. Quartal
Seite 37	Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	4. Quartal
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2008
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	2008
	Bionic Commando	Capcom	Action	2008
	Blitz The League II	Midway	Action	2008
	Brütal Legend	Vivendi	Action-Adventure	2008
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Vivendi	Ego-Shooter	2008

BioShock



Nach langer Wartezeit erscheint "BioShock" im Oktober für die PlayStation 3 - exklusive Bonusinhalte dürfen da nicht fehlen.

FIFA 09 All-Play



Ab 14. Oktober: Im Wii-exklusiven "All-Play"-Ableger von "FIFA" tretet Ihr mit Euren Mii-Charakteren an.

SimAnimals



In diesem friedlichen "Sim"-Ableger erforschen Wii- und DS-Besitzer Wald, Wiesen und Wild - aber erst 2009.

	Elveon	10tacle	Rollenspiel	2008
	Golden Axe	Sega	Action	2008
	Highlander	Eidos	Action	2008
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	2008
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	2008
	Mini Ninja	Eidos	Action	2008
Seite 28	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	2008
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	2008
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	ShellShock 2	Eidos	Ego-Shooter	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	2008
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	2008
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	2008
Seite 49	Too Human	Microsoft	Action	2008
	Totems	10tacle	Rollenspiel	2008
	Wet	Vivendi	Action	2008
Seite 26	Resident Evil 5	Capcom	Action	13. März 2009
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Quartal 09
Seite 35	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal 09
Seite 37	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Quartal 09
	UFC 2009	THQ	Beat'em-Up	1. Quartal 09
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. Quartal 09
	Champions Online	Take 2	Action	2. Quartal 09
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. Quartal 09
Seite 34	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	2009
	Bayonetta	Sega	Action	2009
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
Seite 8	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Prototype	Vivendi	Action	2009
Seite 36	Rage	Electronic Arts	Action	2009
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	2009
Seite 35	Singularity	Activision	Action	2009
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	2009
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	2009
	Stormrise	Sega	Strategie	2009
	Venetica	dtp	Rollenspiel	2009

Wii

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Soulcalibur Legends	Namco-Bandai	Action	28. August
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	29. August
	Madden NFL 09 All-Play	Electronic Arts	Sportspiel	August
	Mumie, Die - Grabmal des Drachenkaisers	Vivendi	Action	August
	N+	Atari	Action	August
	Tiger Woods PGA Tour 09 All-Play	Electronic Arts	Sportspiel	August
	Battle of the Bands	THQ	Musikspiel	12. September
	Wall-E	THQ	Action	12. September
Seite 33	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	SimCity Creator	Electronic Arts	Simulation	25. September
	De Blob	THQ	Geschicklichkeit	26. September
Seite 34	Wario Land: The Shake Dimension	Nintendo	Jump'n'Run	26. September
	Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	September
	Family Trainer	Atari	Sportspiel	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Opoona	THQ	Rollenspiel	September
	Samba de Amigo	Sega	Geschicklichkeit	September
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	September
	MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	3. Quartal
	FIFA 09 All-Play	Electronic Arts	Sportspiel	14. Oktober
	NBA Live 09 All-Play	Electronic Arts	Sportspiel	14. Oktober
	Dragonology	Codemasters	Action	31. Oktober
	Backyard Football 2009	Atari	Sportspiel	Oktober
	Boogie Superstar	Electronic Arts	Musikspiel	Oktober
	Klaus Gronewalds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	Oktober
	All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	November
	CID the Dummy	Oxygen	Action	November
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	November
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	November
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	November
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	November
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4. Quartal
Seite 23	Animal Crossing: City Folk	Nintendo	Simulation	4. Quartal
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Dogz	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Guiness World Records	Warner	Geschicklichkeit	4. Quartal
Seite 37	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Lost in Blue: Shipwrecked	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
	Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	4. Quartal
	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	4. Quartal
	Sam & Max Season One	Jowood	Adventure	4. Quartal
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal
Seite 33	Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	2008
	Big Beach Sports	THQ	Sportspiel	2008
	Disaster: Day of Crisis	Nintendo	Action-Adventure	2008
	Kore	Games Found.	Jump'n'Run	2008
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	2008
	Monster Lab	Eidos	Action	2008
	More Game Party	Midway	Denken	2008
	MotoGP 2008	Capcom	Rennspiel	2008
	Neopets	Capcom	Denken	2008
	Pimp My Ride	Activision	Simulation	2008
	Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Spyborgs	Capcom	Action-Adventure	2008
	TNA iMPACT!	Midway	Sportspiel	2008
Seite 36	Wii Music	Nintendo	Musikspiel	2008
Seite 31	Castlevania Judgment: Der Tag der Abrechnung	Konami	Action-Adventure	1. Quartal 09
	Mad World	Sega	Action	1. Quartal 09
	Musiic Party: Rock the House	dtp	Musikspiel	1. Quartal 09
	Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	D3	Action	1. Quartal 09
Seite 37	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Quartal 09
	SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	1. Quartal 09
	Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	1. Quartal 09
	World of Goo	RTL	Denken	1. Quartal 09
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Deadly Creatures	THQ	Action	2009
	Spongebob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	2009
Seite 30	Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	2009

PSP

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Puzzler	Ubisoft	Denken	1. August
	Wall-E	THQ	Action	12. September
Seite 33	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	September
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	September
	Midnight Club: LA Remix	Take 2	Rennspiel	10. Oktober
	CID the Dummy	Oxygen	Action	November
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008

DS

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
	Di-Gata Defenders	Game Factory	Action	1. August
	Puzzler	Ubisoft	Denken	1. August
	Prinzessin Lillifee: Meine wunderbare Welt	Tivola	Simulation	21. August
	MahJongg DS	Braingame	Denken	22. August
	Spore: Wilde Kreaturen	Electronic Arts	Simulation	25. August
	Mein persönlicher Yoga-Trainer	Ubisoft	Simulation	28. August
	Sims 2, Die: Apartment-Tiere	Electronic Arts	Simulation	28. August
	Mein Französisch-Coach	Ubisoft	Denken	August
	Mumie, Die - Grabmal des Drachenkaisers	Vivendi	Action	August
	N+	Atari	Action	August
	Punkt, Punkt, Komma, Strich: Die Pinselparty	Sega	Denken	August
	Tischfußball 2008	THQ	Sportspiel	August
	Viva Piñata DS	THQ	Strategie	5. September
	Jackass - The Game	Empire	Action	6. September
	Wall-E	THQ	Action	12. September
Seite 33	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	18. September
	SimCity Creator	Electronic Arts	Simulation	25. September
	10 gewinnt: Ein mathematisches Abenteuer	Nintendo	Denken	26. September
	Lock's Quest: Hüter der Welt	THQ	Action-Adventure	26. September
	Dementium: Die Anstalt	Gamecock	Ego-Shooter	September
	Dinosaur King	Sega	Rollenspiel	September
	Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	September
	Lego Batman	Warner	Action	September
	Lost in Blue 3	Konami	Action-Adventure	September
	Mein Paradies für Hunde	Tivola	Simulation	September
	Music Monstars	Tivola	Musikspiel	September
	Piraten: Duelle auf hoher See	Oxygen	Action	September
	Sokoban DS	RTL	Denken	September
	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	Sega	Rollenspiel	September
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	September
	City Life DS	MonteCristo	Strategie	3. Quartal
	Drawn to Life - Spongebob und der magische Stift	THQ	Geschicklichkeit	3. Quartal
	Elements of Destruction	THQ	Action	3. Quartal
	Gauntlet	Eidos	Action	3. Quartal
	Lifesigns - Hospital Affairs	Jowood	Simulation	3. Quartal
	Mega Man Star Force 2	Capcom	Jump'n'Run	3. Quartal
	MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	3. Quartal
	Petz - Fasion Dogs	Ubisoft	Simulation	3. Quartal
	Ace Attorney: Trials & Tribulations	Nintendo	Simulation	3. Oktober
	Bella Sara	Codemasters	Action	31. Oktober
	Dragonology	Codemasters	Action	31. Oktober
	8 Ball All Stars	Oxygen	Sportspiel	Oktober
	Backyard Football 2009	Atari	Sportspiel	Oktober
	Mechanic Master	Midway	Denken	Oktober
	Tamagotchi Connexion Corner Shop 3	Atari	Simulation	Oktober
	Whats Cooking? With Jamie Oliver	Atari	Simulation	Oktober
	All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	November
	Allen Carr - Endlich Nichtraucher!	Ubisoft	Simulation	November
	CID the Dummy	Oxygen	Action	November
	Mein Nichtraucher-Coach	Ubisoft	Denken	November
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	November
	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Action-Adventure	November
	Visual Logic Training	RTL	Denken	November
	Age of Empires: Mythologies	THQ	Strategie	4. Quartal
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4. Quartal
	Bratz: Girlz Really Rock!	THQ	Geschicklichkeit	4. Quartal
	Castlevania: Order of Ecclesia	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Konami	Geschicklichkeit	4. Quartal
	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
	Ghostbusters	Vivendi	Action	4. Quartal
	Guiness World Records	Warner	Geschicklichkeit	4. Quartal
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Martin Mystery	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	4. Quartal
	Ninja Town	South Peak	Action	4. Quartal
Seite 34	Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
	Sophies Freunde: Einmal Lehrer sein	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Sophies Freunde: Filmstar	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Sophies Freunde: Meine süßen Babys	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Sophies Freunde: Mode-Akademie	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Sophies Freunde: Modern Dance	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
	Sophies Freunde: Traumhochzeit	Ubisoft	Simulation	4. Quartal
Seite 33	Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	4. Quartal
	Time Hollow	Konami	Adventure	4. Quartal
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	4. Quartal
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	2008
	C.O.R.E.	Conspiracy	Ego-Shooter	2008
	Meine Geheimnisse by Sophies Freunde	Ubisoft	Denken	2008
	Monster Lab	Eidos	Action	2008
	More Touch Master	Midway	Simulation	2008
	Neopets	Capcom	Denken	2008
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	2008
	Rune Factory	Eidos	Denken	2008
	Scholastic Animal Genius	Ubisoft	Denken	2008
	Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	2008
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	2008
	Ultimate Mortal Kombat	Midway	Beat'em-Up	2008
	Unsolved Crimes	Empire	Adventure	2008
	Appassionata	RTL	Simulation	1. Quartal 09
	Bleach Dark Souls	Sega	Action	1. Quartal 09
	De Blob	THQ	Geschicklichkeit	1. Quartal 09
	Die Gilde DS	RTL	Strategie	1. Quartal 09
Seite 37	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Quartal 09
	SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	1. Quartal 09
	Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	THQ	Geschicklichkeit	2009
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Infinite Line	Sega	Action	2009

Far Cry 2

TNA iMPACT!



Bis Herbst müsst Ihr Euch gedulden bis Ihr das wunderschöne Afrika-Setting von "Far Cry 2" (Xbox 360 und PS3) bewundern dürft.

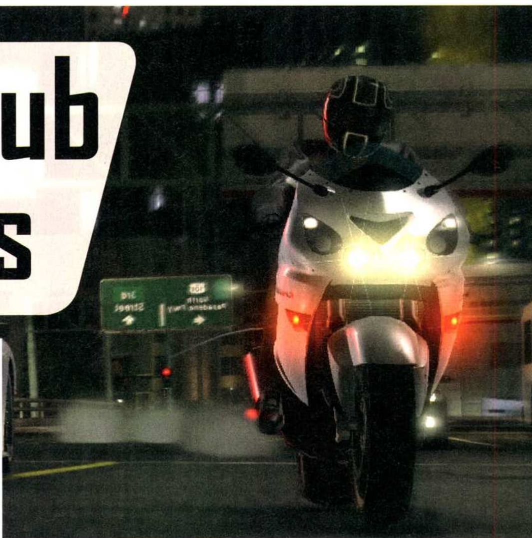
Für den September hat THQ den "WWE SmackDown vs. RAW"-Konkurrenten für PS2, PS3, Xbox 360 und Wii angekündigt.

Viva Piñata DS



Am 5. September kommt der Xbox-Vorzeigetitel auf DS - Knuddelcharaktere inklusive.

Midnight Club Los Angeles




360 Auf den Bildschirmfotos nicht zu sehen: Während der Rennen könnt Ihr auch eine Cockpitansicht inklusive Armaturen anwählen.

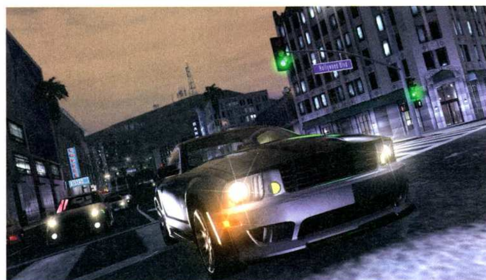
PS-Boliden und Westküstenflair: Wir fahren bei Rockstars Stadtraserei Probe.

Vor fast einem Jahr durften wir das erste Mal auf der Games Convention einen Blick auf "Midnight Club Los Angeles" werfen. Danach wurde es ruhig, erst jetzt legte die PR-Maschine den nächsten Gang ein – weshalb wir in den Take-2-Räumen selbst fast zwei Stunden das Joypad in die Hand nehmen konnten. Die Spritztour durch das virtuelle L.A. fiel kurzweilig und überzeugend aus, nur ein Problem hat sich nicht gelöst: Die neuen Bildschirmfotos geben das echte (und sehr gute) Aussehen erneut ganz und gar nicht wieder.

Darüber informieren wollen wir Euch aber trotzdem, und glaubt uns: "Midnight Club Los Angeles" macht optisch eine Menge her. Obwohl mit der Rage-Engine die gleiche Technologie als Basis dient wie bei "GTA IV", macht die Grafik einen Sprung nach vorne. Wer schon vor Ort war, erkennt viele Schauplätze wieder, sei es das Pier am Strand von Santa Monica, das Staples Center in Downtown oder der kurvige Mulholland Drive im hügeligen Norden der Stadt. An der Texturqualität gibt es nicht viel zu meckern und dank regem, aber nie zu dominantem Zivilverkehr und Fußgängern (die Ihr nicht überfahren könnt) wirkt die Umgebung lebendig. Dazu verhilft auch eine weitere Neuerung, die den Namen eigentlich ad absurdum führt: Es gibt richtige Tag- und Nachtwechsel, Ihr seid also auch bei strahlender Sonne unterwegs. Dass die Automodelle nicht ganz mit "Gran Turismo 5" & Co. mithalten können, ist keine echte Überraschung. Schnittig und nahe an den echten Vorbildern sind die virtuellen Karossen aber durchaus.

Ansonsten konnten wir einige Details des neuen Spielsystems ausprobieren, die für mehr Spielspaß sorgen dürften: So müsst Ihr nicht zwingend alle Rennen gewinnen. Der Fortschritt hängt vielmehr vom Respekt ab, den Ihr Euch selbst bei schlechteren Platzierungen durch mehrfache Fahrten erarbeitet. Verlorene Läufe lassen sich im Gegensatz zu etwa "Burnout Paradise" sofort wiederholen. Polizei gibt's auch, die Euch bei Temposünden gerne mal verfolgt – die Gesetzeshüter verhalten sich intelligent, aber nicht zu aggressiv. Und werdet Ihr doch mal geschnappt, halten sich die Konsequenzen zum Glück in Grenzen. Lediglich die Steuerung war bei unserer Spritztour nicht ideal, die Vehikel neigten zu übermäßig starkem Untersteuern. Doch das wird hoffentlich noch behoben, denn davon abgesehen ist "Midnight Club Los Angeles" schon eine runde Sache. *us*

"Midnight Club Los Angeles" macht optisch eine Menge her.


360 Wie beim Markenkollegen "GTA IV" ändert sich die Beleuchtung je nach Tageszeit automatisch.


360 Nachdem jetzt auch am Tag gerast wird, kommt das virtuelle Los Angeles besser zur Geltung.

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

System	PS3 / 360
Entwickler	Rockstar San Diego, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Rennspiel
Termin	11. Oktober

Das gefällt uns:
- » grafisch feine Umsetzung der Stadt
- » Umgebung wirkt lebendig
- » relativ stressfreie Karrieregestaltung
- » Polizei-Mitwirkung gut gelöst

Daran muss gearbeitet werden:
- » Fahrphysik fühlt sich noch "wie auf Schienen" an

Fazit:
Sieht gut aus und fährt sich flott: Wird die Steuerung noch optimiert, steht uns eine eindrucksvolle Flitzerei mit viel Stil und wenig Frust ins Haus.

Too Human

"Was lange währt, wird endlich gut." Sollte dem so sein, wird "Too Human" das beste Spiel der Welt.



360 Einfach den rechten Stick in Richtung des Gegners drücken und schon macht Ihr der entsprechenden Robo-Schabe den Garaus. Reiht Ihr mehrere Moves aneinander, füllt das Eure Combo-Leiste für vernichtende Spezialangriffe.

Mehrere Jahre Entwicklungszeit sind keine Seltenheit. Wenn allerdings knapp eine Dekade von der Ankündigung bis zur Veröffentlichung vergeht, ist das ungewöhnlich. 1999 erfuhr die Öffentlichkeit erstmals von dem Mammut-Projekt "Too Human", das auf vier CDs für die PlayStation hätte erscheinen sollen. Daraus wurde bekanntlich genauso wenig wie aus der Veröffentlichung für Nintendos GameCube. Am 29. August scheint die Odyssee endlich ein Ende zu nehmen, dann läuft "Too Human" im Xbox-360-Hafen ein.

Die Frage lautet: Wie spielt sich ein im Prinzip neun Jahre altes Spiel? Überraschend frisch und unverbraucht! Dabei ist der Ablauf nicht wirklich innovativ: Ihr bewegt Euch aus der Third-Person-Perspektive durch eine futuristische, von Maschinen dominierte Welt und werdet alle naselang von Gegnerhorden attackiert. Sowohl das Setting (das sich überraschend farbenfroh zeigt) als auch das kybernetische Käfergesindel erinnert an die "Metroid Prime"-Serie. Während Samus Aran die Brut mit ihrem Laser grillt, steht bei "Too Human" Handarbeit im Vordergrund. Und die gestaltet sich anfangs ungewohnt: Ihr schwingt Euer Schwert nicht auf Knopfdruck, sondern zeigt mit dem rechten Analogstick in die Richtung des gewünschten Opfers. Daraufhin spurtet Euer Held los und deckt das Gesindel automatisch mit Hieben ein. Drückt Ihr den Knüppel schnell zweimal hintereinander, führt Ihr einen Spezialangriff aus, bei dem Ihr den Gegner in die Luft wirbelt und dort wahlweise mit der Knarre weiterbearbeitet – "Devil May Cry" lässt grüßen.

Wie spielt sich ein im Prinzip neun Jahre altes Spiel?

Für Abwechslung vom Action-Alltag sorgt der Rollenspiel-Einschlag à la "Diablo". Zu Beginn wählt Ihr aus fünf Charakterklassen mit individuellen Stärken und Schwächen. Erlegte Feinde hinterlassen Gegenstände in Form von Rüstungen, Waffen und Zauber-Runen. Die Fertigkeiten Eures Recken lassen sich in einem Fähigkeiten-Baum (ähnlich dem Sphäro-Brett aus "Final Fantasy X") spezialisieren. Technisch ist das Spiel (bislang) ein zweischneidiges Schwert: Die Bildrate ist selten stabil, die Präsentation schwankt zwischen eindrucksvoll (imposante Umgebungen) und antiquiert (einige Gesichter sowie Animationen). Genau wie die suboptimale Kamera ist das zu verschmerzen; allerdings dämpfte der gleichförmige Spielablauf (Ihr schnetzelt Euch durch eine Gegnerhorde nach der nächsten) unseren euphorischen Ersteindruck zusehends. *ak*

TOO HUMAN

System	360
Entwickler	Silicon Knights, Kanada
Hersteller	Microsoft
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	29. August

Das gefällt uns:
- » dynamische, unkomplizierte Rechte-Stick-Steuerung
- » atmosphärische Kulisse
- » spaßige Kämpfe...

Daran muss gearbeitet werden:
- » ...die überstrapaziert werden
- » technisch teils überholt
- » langwierige, nicht abbrechbare Sterbesequenzen

Fazit:
Hier wird neben der gewaltigen Gegnerschar auch die Zockergemeinde gespalten: Den furiosen Schlachten und der süchtig machenden Sammelei steht der monotone Spielablauf gegenüber.



360 Sterbt Ihr, transportiert Euch eine Walküre ab. Die Sequenz sieht gut aus, abbrechen lässt sie sich aber nicht.



360 Die gigantischen Bauwerke erinnern an "Mass Effect". Die Passanten bleiben bei "Too Human" aber stumm.

Sacred 2 Fallen Angel





360 Die primäre Angriffstaste ist A. Durch vehementes Buttondrücken entledigt Ihr Euch lästiger Monster.



360 Texturen von Pflanzen und Tigerfell sehen wunderbar aus. Die Figuren samt Animationen hinken im wahrsten Sinne des Wortes noch hinterher.

"Gott weiß, ich will kein Engel sein"... Im deutschen Action-Rollenspiel entscheidet Ihr, auf welcher Seite Ihr kämpft.

Die T-Energie. Ursprung allen Lebens. Behütet von den mächtigen Seraphim brachte sie die Welt von Ancaria in harmonisches Gleichgewicht. Doch ein furchtbarer Bürgerkrieg entbrannte, die T-Energie strömte unkontrolliert aus und rief grausige Mutationen hervor. Die Welt stand am Abgrund, der Rest ist Geschichte – und Ihr schreibt sie!

Zum Start entscheidet Ihr Euch mit Eurem Charakter für den Pfad des Lichtes oder den des Schattens, was Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf und das Spielziel hat: Die Guten wollen das Gleichgewicht wiederherstellen, die Bösen die Energie für sich nutzen. Um Euer Vorhaben umzusetzen, reist Ihr frei durch die riesige Welt des "Diablo"-ähnlichen Action-Rollenspiels und metzelt Monster am laufenden Band.

Besonderes wichtig für den Entwickler Ascaron ist ein Konsolen-spezifisches Interface: Ihr legt Items, Angriffe und Zauber auf die Buttons und das Steuerkreuz des Controllers. Die Schultertasten fungieren als Umschalter: Ihr könnt drei verschiedene Knopfbelegungen bestimmen, zwischen denen Ihr über die Schulter-Buttons wechselt. Steuerungsprobleme solltet Ihr in den 200 Dungeons also nicht haben.

Frischen Wind in das Fantasy-Reich bringt die Charakterklasse der Tempelwächter. Die stets auf dem Pfad des Lichtes agierenden Cyborgs können ihren Kampfarm auswechseln und futuristische Schusswaffen nutzen. Hoffentlich bleibt da die Spielbalance erhalten, schließlich können Eure Freunde jederzeit über Xbox Live ins laufende Spiel einsteigen – sofern Ihr das wollt. In "Sacred 2" verschmelzen Solo- und Mehrspieler-Modus zu einem Spielerlebnis ohne strikte Trennung.

Die deutschen Fantasy-Metaller von Blind Guardian werden übrigens ihre neue Single exklusiv in "Sacred 2" veröffentlichen: Die Jungs geben als NPCs ein In-Game-Konzert! *jk*

Tempelwächter können den Kampfarm auswechseln und futuristische Schusswaffen benutzen.



360 Eben noch ein Heil-Item, jetzt ein Zauber: Die dreifache Tastenbelegung ermöglicht schnellen und unkomplizierten Zugriff auf alle wichtigen Aktionen.

SACRED 2 – FALLEN ANGEL

System	PS3 / 360
Entwickler	Ascaron Entertainment, Deutschland
Hersteller	Ascaron Entertainment
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	3. Quartal 2008

Das gefällt uns:
- riesige, frei begehbare Oberwelt
- über 200 Story-relevante Quests
- sehr offene Charakter-Entwicklung

Daran muss gearbeitet werden:
- Animationen noch hampelig
- stereotypes Figuren-Design

Fazit:
Das Action-RPG-typische Aufleveln und Item-Sammeln sieht langsam auch auf Konsolen gut aus. Dank riesiger und vielfältiger Welt wird es ein Fest für Hack'n'Slay-Fans .

SPIELE-TEST



Screenshot des Monats

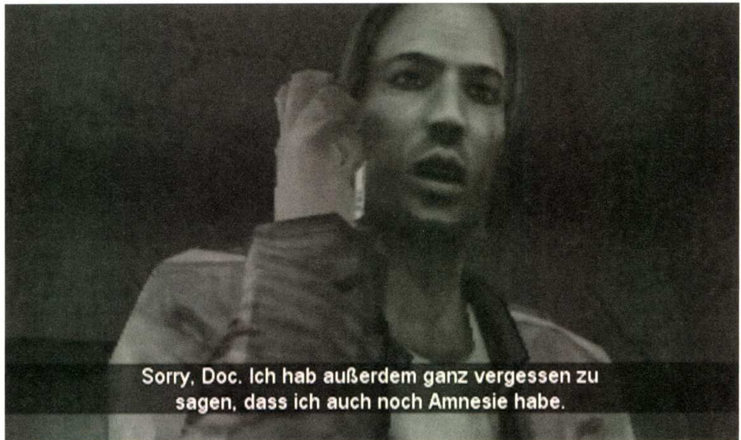
INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



PS2 Charakterdesign, Spielmechanik und Dialoge aus der Hölle: "Alone in the Dark" auf Wii und PS2.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

- » mindestens 100 Seiten Lesespaß
- » inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
- » im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
- » kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

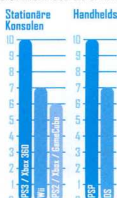
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Soulcalibur IV

MANIAC HIT

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Namco-Bandai, Japan
Hersteller	Ubisoft
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Wuchtiges 3D-Prügelspiel mit über 30 Fightern, mächtigem Charakter-Editor und tadellos funktionierenden Online-Matches.



PS3 Bunte Waffenschweife und krachige Effekte veredeln die mal schicken, mal tristen Arenen.

Wer einen Dreamcast besitzt, der kennt "Soul Calibur". Wer sich gern prügelt, ist ebenfalls mit der spielerisch feinen Serie vertraut. Wer Link mag und einen GameCube sein eigen nennt, sollte zumindest "Soul Calibur II" gezockt haben. Wer ein Faible für Nippongames besitzt, für den ist "Soul Calibur" seit jeher Pflicht. Kurzum, beinahe jeder Videospieler weiß, was ihn in "Soulcalibur IV" erwartet. Ein edles, rundum gelungenes 3D-Beat'em-Up mit dem bekannten Acht-Wege-Laufsystem, mehreren Angriffsbuttons, krachig inszenierten Würfen und einem intelligenten sowie motivierenden Missions-Modus für Einzelspieler.

Halt – die letztgenannte Sache trifft auf Episode vier nicht zu: Eine Spielvariante mit unterschiedlichen Zielvorgaben und Überraschungsmomenten fehlt. Ihr messt Euch erstmals im Online-Modus, absolviert einen Arcade-Durchlauf, schlagt Euch durch fünf Story-Levels oder betretet den 'Schicksalsturm'. Während der Story-Modus mit wenigen Sequenzen, geringem Umfang und biederer Inszenierung enttäuscht, unterhält der 'Schicksalsturm' merklich länger: Ihr fightet Euch über 20 Stockwerke nach oben sowie unten und müsst dabei maximal drei Etagen mit jeweils wiederum bis zu drei Kontrahenten in einem Rutsch überstehen. Da sich Eure Lebensleiste zwischen den Runden nicht erholt, solltet Ihr vom neuen Charakterwechsel-Feature Gebrauch machen. Gönnt Eurem Streiter mittels Schultertastendruck eine Verschnaufpause, damit sich die angekratzte Lebensleiste wieder füllt. Wer im 'Schicksalsturm' Bonusbedingungen wie 'Gewinne ohne zu blocken' oder 'Erreiche einen Ring-Out' erfüllt, freut sich über Schätze in Form freigeschalteter Items.



Matthias Schmid

Nachdem ich "Soulcalibur IV" in nur fünf Tagen knappe 30 Stunden begeistert gezockt und mit allen 33 Fightern durchgespielt habe, lege ich Euch die Investition in diese Keilerei der Extraklasse wärmstens ans Herz. Derart viele coole Helden und fette Moves bietet kein anderes Beat'em-Up – egal, ob Ihr Gelegenheitsschläger oder Profiprügler seid. Doch stoßen auch mir einige 'Neuerungen' sauer auf: Der nette 'Schicksalsturm' kann den Missions-Modus nicht ersetzen, die Story ist ebenso hanebüchen wie kurz und das Balancing nicht optimal – so manche Bonusfigur hat klare Vorteile. Auch die oft dämliche KI (Würfe sind der Weg zum Ziel) und die zu schwierigen 'Guard Impacts' stören. Eine Wucht hingegen sind der mächtige Kämpfer-Editor und die Grafik.

Basteln, Anziehen, Kämpfen

Satte 33 Kämpfer kreuzen in "Soulcalibur IV" die Schwerter. Darunter sind Altmeister wie Mitsurugi und Cervantes, Neulinge wie der schwebende Schurke Algol und die Ritterin Hilde sowie die "Star Wars"-Gastkämpfer Darth Vader (nur PS3), Yoda (nur Xbox 360) und 'Der Schüler' aus dem kommenden Actionspiel "The Force Unleashed" (Preview auf Seite 33). Unter den Schlägern sind fünf weibliche Bonusfiguren, die von bekannten Manga- und Animekünstlern (u.a. Oku Hiroya von "Gantz" und Ito 'Oh! Great' Ogure von "Tenjo Tenge") erschaffen wurden: Elfenmädel Scheherezade, Kopffüßlerin Angol Fear, Gothic Lolita Ashlotte, Dämonin Kamikirimusi und Katanabraut Shura.



PS3 Während der Schüler auf effektgespickte Spezialangriffe setzt, wirft Euch Darth Vader gerne aus dem Ring oder würgt mithilfe der Macht.

Wollt Ihr alle Charaktere freischalten, hilft ein Blick in die Anleitung wenig – geht lieber so vor: Gesperrte Veteranen kauft Ihr im Charakter-Editor (pro gespielter Story-Runde bekommt Ihr Geld); die Bonuskämpfer stehen zur Verfügung, sobald Ihr sie im Story-Modus besiegt habt. Der "Force Unleashed"-Lehrling wiederum kämpft mit, wenn Ihr die Arcade-Variante mit Darth Vader bzw. Yoda bewältigt. Auch nach über 30 Stunden Spielzeit ist bei uns ein Kämpferslot leer – wir hoffen auf einen herunterladbaren Zusatz-Charakter. Ob dies der jeweils andere "Star Wars"-Gast oder ein noch geheimer Spiele-Promi (Gerüchte sprechen von "God of War"-Hüne Kratos) ist, bleibt ein Geheimnis.

Der Kämpfer-Editor schließlich ist das Sahnehäubchen auf der Charakterriege: Ihr erstellt eigene Muskelmänner oder pimpt bestehende Figuren mit einer Vielzahl an schicken Klamotten, Rüstungen, Kopfbedeckungen sowie Waffen.



PS3 Seltenes Glück: Gelingt Euch eine 'Guard Impact'-Parade, leuchtet Euer Fighter hellgrün auf und kann den torkelnden Gegner vermöbeln.



360 Habt Ihr die kreisrunde Seelenenergie Eures Feindes in den roten Bereich geprügelt, könnt Ihr mit einer starken Attacke dessen Block durchbrechen und eines von drei Rüstungsteilen zerstören – dann genügt ein Druck auf die Schultertaste und ein 'Kritischer K.o.' beendet die aktuelle Runde.

Rollenspiel-Prügelspiel

Durch das Ausstatten mit Kleidung & Co. sehen die Kämpfer nicht nur schicker aus, sie verändern auch ihre Statuswerte (u.a. Kraft, Energie, Spezial). Auf die kommt es an, wenn Ihr sie mit coolen Zusatzfähigkeiten versehen wollt: Ein Fighter mit dem Talent 'Giftzahn' fügt mehr Schaden zu, ein Prügelknabe mit der Fertigkeit 'Anziehungskraft' tut sich leichter, wenn es gegen das andere Geschlecht geht. Je öfter Ihr mit selbst erstellten Helden oder den vorgegebenen Streitern in den Ring steigt, desto höher wird Euer Level – bald habt Ihr Zugriff auf besonders starke Fähigkeiten.

Einmal mehr glänzen die "Soulcalibur"-Recken mit einer Unmenge an Moves, Würfen und Spezialattacken – allein Yoshimitsus zahllose Specials treiben den meisten Konkurrenztiteln die Schamesröte ins Gesicht. Damit die Super-Attacken leichter von der Hand gehen, legt Ihr Buttonkombinationen als sogenannte 'Shortcuts' auf die Schultertasten. Mindestens ebenso knifflig wie ein kerniges Special fielen diesmal die 'Guard Impacts' aus: Drückt Ihr rechtzeitig zum Block die korrekte Richtung, taumelt Euer Gegner nach hinten und ist für einen Treffer offen. Aufgrund der nicht unerheblichen Verzögerung zwischen Knopfdruck und der Aktion Eurer Spielfigur (vor allem auf PS3), fallen die 'Guard Impacts' zu schwer aus. Dabei sollten sie laut den Entwicklern ein wesentlicher Spielbestandteil sein, der Hand in Hand mit dem neuen Feature der zerstörbaren Rüstungen geht. Wer den 'Guard Impact' nicht beherrscht und stets nur blockt, verliert nämlich Seelenenergie (das ist die kugelrunde Anzeige neben der Lebensleiste). Blinkt diese rot, zerbricht eines von drei Rüstungsteilen und Ihr seid offen für einen cool inszenierten Sofort-Knock-out. Allerdings ist dieses Spielelement nur in langen Duellen von Bedeutung und der zusätzlich erlittene Schaden bei einer zerstörten Rüstung vernachlässigbar. *ms*



PS3 Unendlich viele Kämpfer: Im Editor baut Ihr charismatische Krieger. Deren Moves und Waffen stammen aber...



PS3 ...von den Originalfightern. Auch Bonusfiguren wie Knackarsch Shura haben kein eigenes Move-Repertoire.

Jan Königsfeld

Obwohl sie noch im Titel steht, habe ich das Gefühl, "Soulcalibur IV" hat keine Seele mehr. Auf mich wirkt der Cast nicht so stimmig, das Kampfsystem ist mir zu einsteigerfreundlich. Profis holen zwar viele Moves raus, meist tut es aber auch Buttongeklopfe. Auf der PS3 gelangen mir wegen der Verzögerung keine 'Guard Impacts', bei der Xbox-360-Version nervt der grüne "Star Wars"-Kobold mit unfairen Trefferzonen. Grafisch zweifelsfrei ein toller Nachfolger, der Dreamcast-Teil aber bleibt mein Liebling.



360 Kaum zu erkennen: "Star Wars"-Figuren haben unter ihrer Lebensenergie eine kleine Machtleiste (links im Bild) – die nimmt bei Spezialattacken ab.

SOULCALIBUR IV

- » 33 Schwertschwinger
- » riesiger Charakter-Editor
- » Online-Duelle zum Testzeitpunkt lagfrei
- » japanische Sprachausgabe wählbar
- » Hori-Arcadestick zum Spiel als Import erhältlich (PS3 & Xbox 360)

SYSTEM-VERGLEICH

Ob der größte Unterschied (PS3: Darth Vader, Xbox 360: Yoda) Eure Kaufabsichten beeinflusst, müsst Ihr entscheiden. Ansonsten sehen die Spiele identisch aus – auf PS3 ist die Eingabe-Verzögerung etwas länger.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	87 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	87 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

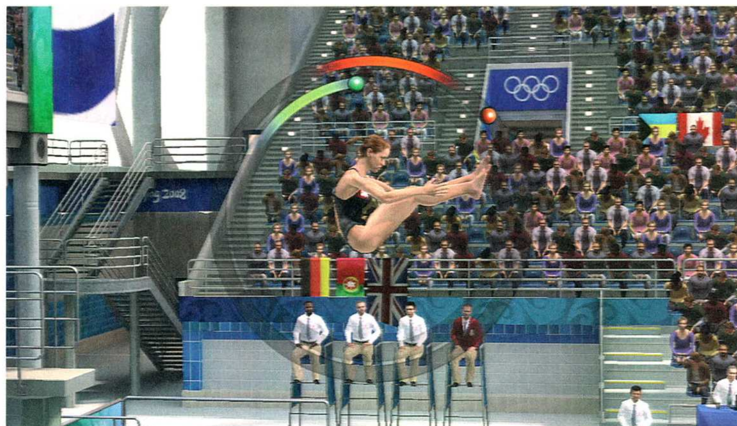
Beijing 2008

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Eurocom, England
Hersteller	Sega
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Viel Masse, aber wenig Klasse: teils simple, teils nervige Olympiade mit einigen Macken, aber für Mehrspieler-Runden immer gut.



PS3 Beim Sprung vom 10-Meter-Turm müsst Ihr zwei unabhängige Markierungen beachten.



360 Hier wirft zwar ein Mann, aber bei (fast) allen Leichtathletik-Disziplinen dürfen beide Geschlechter ran.



360 Beim Sextett der Turnübungen ist vor allem gutes Timing und exakte Reaktion gefragt.

"Beijing 2008" ist nicht das erste Mal, dass sich Sega mit dem Thema Sommerolympiade beschäftigt: So gab es u.a. 1996 das quirlige und spaßige "Athlete Kings" für den Saturn und 2001 die dröge Leichtathletik-Sammlung "Virtua Athlete 2K" auf dem Dreamcast - dummerweise hat der neueste Versuch etwas zu viel mit Letzterem gemeinsam...

Aber von vorn: Bei "Beijing 2008" versucht Ihr Euch an 35 Sportarten (siehe Kasten), die teilweise doppelt besetzt sind - also verfügbar in Männer- und Frauen-Variante. Der Schwerpunkt (vor allem bei den Tempodisziplinen) liegt auf reiner Muskelkraft bzw. wie schnell Ihr die Analogknüppel rütteln oder auf zwei Buttons hämmern könnt. Beim Turnen kommt es oft darauf an, im rechten Moment das richtige Knöpfchen zu drücken oder mit Feingefühl einen Pfeil in markierten Bereichen zu halten. Geht es an die Schussdisziplinen, sind eine ruhige Hand und ein Adlerauge Pflicht. In Sachen Umfang und Abwechslung wird der "Summer Athletics"-Rivale aus Deutschland klar übertrumpft, allerdings finden sich auch einige Durchhänger: Beim Tischtennis neigt der Ball zu merkwürdigen Flugbahnen, der Kajak-Slalom entpuppt sich als kaum kontrollierbar und Judo lässt der Sportart unkundige Teilnehmer einfach im Regen stehen. Auch sonst schwankt die Ausführung laufend zwischen 'für jeden sofort zugänglich' und 'beherrschen nur Profis nach langer Übung halbwegs'; zu allem Überfluss nerven einige Präsentationsmacken.

Kuriositäten in China

Wieso muss man z.B. beim Hochsprung jede einzelne Höhe umständlich bestätigen oder ablehnen? Oder warum weiß ich nie vorab, was meine persönlichkeitslosen CPU-Gegner an Leistung vorlegen? Das stört vor allem beim eigentlich interessanten, aber durch die hohen Anforderungen schnell frustigen Olympia-Modus. Bleibt die Feststellung, dass "Beijing 2008" Höhen und Tiefen hat, die zum Glück in geselliger Runde weniger stören - das gilt allerdings nicht für Online-Matches, bei denen ergebnisbeeinflussende Lagprobleme und langatmige Wettbewerbsregeln für Ärger sorgen. *us*



Ulrich Steppberger

In "Beijing 2008" steckt so viel Potenzial drin, das aber nur vereinzelt abgerufen wird: Für jede gute Steuerungsidee gibt es eine Disziplin, die Euch in den Wahnsinn treibt - teilweise einfach, weil Ihr die Sportart erst gar nicht richtig erklärt bekommt. Und wieso gibt es keine wählbaren Schwierigkeitsstufen? Stattdessen hauen Euch die lieblos nur 'CPU Nationalität' genannten Gegner öfters in die Pfanne. Dass die Grafik technisch gelungen, aber völlig charmefrei daherkommt, verschmerze ich schon eher. Auf Solorunden oder die selten problemlos funktionierenden Online-Duelle habe ich indes nur noch wenig Lust - im Kampf mit Sofa-Kumpels hält die Laune dagegen länger.

ALLE DISZIPLINEN

- **Leichtathletik:** 100m, 200m, 400m, 800m, 1500m, 100/110m Hürden, Hammerwerfen, Kugelstoßen, Diskuswerfen, Speerwerfen, Weitsprung, Dreisprung, Hochsprung, Stabhochsprung
- **Wassersport:** 50m Freistil, 100m Rücken, 100m Schmetterling, 100m Brust, 3m Kunstspringen, 10m Turmspringen
- **Kunstturnen:** Bodenturnen, Sprung, Barren, Schwebebalken, Stufenbarren, Ringe
- **Schießen:** Skeetschießen, 10m Luftpistole, 25m Schnellfeuerpistole, Bogenschießen 70m Einzel
- **Sonstiges:** Judo, Kanu-Kajak-Slalom, Tischtennis, Gewichtheben, Radrennen Mannschaftsverfolgung





PS3 Kanu-Slalom und Judo sind zwar nett anzusehen, spielerisch aber dürftig ausgefallen.

BEIJING 2008

- 35 Disziplinen, teilweise mit männlichen oder weiblichen Athleten spielbar
- Olympia-Modus mit einigen zusätzlichen Elementen wie Charakterwerten
- unflexible Online-Optionen
- kaum Personalisierungs-Optionen

SYSTEM-VERGLEICH

Unterschiede müsst Ihr mit dem Mikroskop suchen, beide Fassungen ähneln sich fast wie ein Ei dem anderen - nur das Kantenflimmern ist auf der PS3 auffälliger.

PlayStation 3 — SPIELSPASS 69 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 69 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

Summer Athletics

INFOS

System	PS2 / 360 / Wii
Entwickler	49 Games, Deutschland
Hersteller	dtp Entertainment
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel / August (Wii)
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2 (PS2) / 1-4 (360)

FAZIT

Solide Sommersport-Sammlung, die weniger Formschwankungen als der offizielle Rivale zeigt, aber einen Tick schwächer ausfällt.



360 Beim Stabhochsprung braucht Ihr Rüttelkraft ebenso wie ein gutes Knopfdrück-Timing.

Zu den profiliertesten deutschen Videospielentwicklern gehören die Nordlichter 49 Games. Das kriegen allerdings fast nur Menschen mit, die sich für Wintersport interessieren, denn die Hamburger verdingen sich seit vielen Jahren erfolgreich als Fließbandhersteller der RTL-Sportspiele – und die drehen sich nun einmal um Ski, Bob, Schlittschuh & Co. Weil diese Aktivitäten im Sommer wenig gefragt sind, wurde kurzerhand der Rest der Sportwelt erkundet, die anstehende Olympiade erhöht das Interesse der Öffentlichkeit zusätzlich.

Offiziell hat "Summer Athletics" nichts mit Peking zu tun, schließlich ist "Sonic"-Erfinder Sega im Besitz der Versoftungs-Rechte – siehe linke Seite. Das hindert den deutschen Disziplinen-Wettkampf nicht daran, in direkte Konkurrenz zu treten und eigene Schwerpunkte zu setzen. Auf große Experimente in der Sportarten-Zusammenstellung wurde verzichtet, wenig überraschend stehen Leichtathletik und Schwimmen im Mittelpunkt, ergänzt von ein paar anderen Disziplinen. Das ist nicht so abwechslungsreich wie bei "Beijing 2008", dafür müsst Ihr Euch aber auch nicht mit nervigen Ausreißern wie etwa dessen Judo- oder Tischtennis-Eskapaden ärgern. Auch Online-Funktionen glänzen lediglich durch ihre Abwesenheit.

Deutsche Wertarbeit?

Ganz klassisch dienen Muskelkraft und gutes Timing als zentrale Kontrollelemente, allerdings hämmert Ihr hier nie auf Knöpfe. Für Beschleunigungsaufgaben ist zwingend der Analogstick vorgesehen, was beim Schwimmen die Aufgabe spürbar anspruchsvoller macht. Bei Langstrecken-Läufen und Radrennen gebt Ihr dagegen nur das Tempo an und müsst auf Euren Energiehaushalt achten – leider wird das nur grob erklärt und es bedarf einiger Versuche, um das vernünftig umsetzen zu können. Überhaupt ist die arg nüchterne Präsentation die Achillesferse von "Summer Athletics": Schlichte Menüs, kaum Schnickschnack und etwas steif animierte Sportler hauen nicht vom Hocker, auf der PS2 sieht's teilweise sogar gruselig aus. Findet Ihr Euch damit ab, steckt durchaus eine ganze Weile gute Unterhaltung im Programm – nur eben ohne echte Highlights. *us*



360 Der Splitscreen für alle Teilnehmer eignet sich für Disziplinen wie die Radrennen am besten – abwechselnd in Vollbild geht auf Wunsch aber auch.

Ulrich Steppberger

Eins haben die Jungs aus Hamburg bewiesen – sie können Sportspiele auch ohne Schnee und Eis machen. Allerdings haben sie einige Schwächen beibehalten: Die Präsentation könnte kaum biederer sein und die Grafik fällt speziell auf der PS2 wenig ansehnlich aus. In Sachen Steuerung stecken teilweise gute Ideen drin, bei ein paar Disziplinen wollte man jedoch fast zu viel des Guten. Totalausfälle findet Ihr hier im Gegensatz zu "Beijing 2008" keine, was sicher auch daran liegt, dass die Disziplinenauswahl geringer ausfällt. Spaß macht "Summer Athletics" trotzdem, ein dickes Lob gibt's vor allem dafür, dass simultan per Splitscreen gespielt werden darf.



PS2 Manche Disziplinen sind auf der PS2 schlicht hässlich geraten.



PS2 Das Turmspringen adaptiert Musikspiel-Steuerungsideen.

DIE DISZIPLINEN

- **Leichtathletik:** 100m, 200m, 400m, 800m, 1500m, 110m Hürden, 4 x 100m Staffel, Hammerwerfen, Kugelstoßen, Diskuswerfen, Speerwerfen, Weitsprung, Dreisprung, Hochsprung, Stabhochsprung
- **Wassersport:** 100m Freistil, 100m Rücken, 200m Schmetterling, 100m Brust, 4 x 100m Lagenstaffel, Turmspringen
- **Bogenschießen:** Compound 70m, Recurve 50m
- **Radrennen:** Scratch, Mannschaftsverfolgung, Team Sprint

SUMMER ATHLETICS

- 26 Disziplinen
- alle Sportarten zu viert bzw. zu zweit gleichzeitig im Splitscreen spielbar
- Karriere-Modus mit Trainingsoption
- nüchterne bis teilweise hässliche (PS2) Präsentation

SYSTEM-VERGLEICH

Wer beide Konsolen hat, für den gibt es keine Frage – die Xbox-360-Version muss her. Doppelt so viele Spieler gleichzeitig sind das größte Plus, außerdem sieht's auf der PS2 deutlich schwächer aus.

PlayStation 2

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 64 von 100

Xbox 360

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 67 von 100

Guitar Hero: Aerosmith



INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Neversoft, USA
Hersteller	Activision
Genre	Musikspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Rock-Business as usual: Solider "Guitar Hero"-Teil mit einseitiger Songliste – für Aerosmith-Fans ein Fest, für den Rest nett.



360 Die virtuellen Aerosmith bewegen sich auf der Bühne exakt wie im echten Leben.

Überspitzt ausgedrückt, hat "SingStar" vorgemacht, wie man den zahlungswilligen Massenmarkt zur Kasse bittet. Nun folgt "Guitar Hero" dem Beispiel. Um die Wartezeit auf "Guitar Hero: World Tour" zu verkürzen, hat sich Activision die prestigeträchtige Lizenz der Rock-Legende Aerosmith gesichert und widmet der Band aus Boston den neusten Spross der "Guitar Hero"-Serie. Wirklich neu ist Neversofts Werk allerdings nicht: Kennt Ihr "Guitar Hero III" bereits, gibt es in Sachen Präsentation und Spielablauf nichts, was Ihr nicht schon kennt. Beide Titel spielen sich gleich und sehen identisch aus.

Alles Aerosmith, oder was?

Nicht ganz. Den Löwenteil der Trackliste machen zwar Songs von Aerosmith aus (siehe Kasten), aber auch Musiker, die irgendwie in Verbindung mit der Band stehen, dürfen im Rampenlicht stehen. Im Karriere-Modus verfolgt Ihr in kurzen Interviews und Zeichentrick-Einspielungen die Erfolgsgeschichte von Aerosmith. Steven Tyler & Co. plaudern aus dem Nähkästchen und verraten die eine oder andere Anekdote aus ihrem wilden Rocker-Alltag. Danach spielt Ihr in einer für Aerosmith bedeutenden Location, wie zum Beispiel ihrer alten High School.

Bevor Ihr aber mit dem virtuellen Joe Perry die Bühne unsicher macht, muss das Vorprogramm absolviert werden – das besteht aus zwei Nicht-Aerosmith-Bands. Habt Ihr die zwei Songs gemeistert, übernehmen die digitalen Alt-Rocker die Bühne und geben die eigenen Songs zum Besten. Auffällig ist, dass einige ihrer Hits nicht auf der Tracklist stehen: "I don't wanna miss a thing" sowie "Jamie's Got a Gun" fehlen zum Beispiel. Auch aktuelle Songs sind rar, während ältere und unbekanntere Lieder stark vertreten sind. Die Setliste ist auch recht kurz: Auf dem Profi-Schwierigkeitsgrad müsst Ihr nur 31 Songs absolvieren.

Neben der Karriere warten wie bereits in "Guitar Hero III" das schnelle Spiel für zwischendurch oder der Multiplayer-Modus auf Euch. Unterschiede zum Vorgänger sucht Ihr vergebens.

Auch in puncto Bonus-Inhalt ist Schmalhans Küchenmeister: Gerade mal zehn Songs gibt es zu kaufen. Immerhin warten viele Cameo-Charaktere auf ihren Auftritt. Für Fans der Band sind eher erweiterte Interview-Videos interessant. Bis Ihr genug Punkte für alle Clips beisammen habt, müsst Ihr lange abrocken.

Aerosmith-Fans werden mit dem neuen "Guitar Hero"-Spross bis auf die nicht perfekte Songauswahl bestens bedient. Alle anderen Gitarreros müssen selbst entscheiden, ob ihnen Aerosmith liegt oder nicht. Da der Sound der Band sehr gitarrenlastig ist, machen die Songs auch auf der Plastik-Klampfe viel Spaß. Eine komplizierte Nummer wie "Through The Fire And Flames" von Dragonforce fehlt aber. *jk*

Jan Königsfeld

Ich liebe "Guitar Hero", nur bin ich kein großer Aerosmith-Fan. Trotzdem haben mich Songs wie "Walk This Way" oder "Livin' on the Edge" an die Plastik-Gitarre gefesselt. Es gilt die Devise: Jeder Song macht Spaß, solange er gut gemacht ist. Und das sind in diesem "Guitar Hero" alle. So habe ich auch die Werke der Bostoner zu schätzen gelernt, denn die Gitarren-Parts von Joe Perry eignen sich perfekt für ein "Guitar Hero". Enttäuscht bin ich aber von der mageren Songauswahl. Gerade mal 41 Songs für 50 Euro, während der Rest des Spiels exakt dem Vorgänger entspricht? Für mich wirkt das eher wie ein teures Add-On. Daher warte ich lieber auf "Guitar Hero: World Tour" oder den angekündigten Metallica-Ableger.

DIE "GUITAR HERO: AEROSMITH"-SONGS

All Day and All of the Night (The Kinks) *
All the Young Dudes (Mott the Hoople) *
Always on the Run (Lenny Kravitz)
Back in the Saddle
Beyond Beautiful
Bright Light Fright
Cat Scratch Fever (Ted Nugent)
Combination
Complete Control (The Clash)
Draw the Line
Dream On
Dream Police (Cheap Trick)
Hard to Handle (The Black Crowes) *
I Hate Myself for Loving You (Joan Jett)
King of Rock (Run D.M.C.)
Kings and Queens
Let The Music Do The Talking
Livin' on the Edge
Love in an Elevator
Make It
Mama Kin
Mercy (Joe Perry)
Movin' Out
No Surprize
Nobody's Fault
Pandora's Box
Personality Crisis (New York Dolls) *
Pink
Rag Doll
Rats In The Cellar
Sex Type Thing (Stone Temple Pilots)
Shakin' My Cage (Joe Perry)
She Sells Sanctuary (The Cult)
Sweet Emotion
Talk Talkin (Joe Perry)
Toys In The Attic
Train Kept A Rollin
Uncle Salty
Walk This Way (featuring Run D.M.C)

Da die meisten Songs von Aerosmith stammen, geben wir nur andere Interpreten in Klammern an. Alle Songs stammen von Master-Bändern. Nur bei mit * gekennzeichneten Titeln handelt es sich um Cover-Versionen.

GUITAR HERO: AEROSMITH

- » 41 Songs, größtenteils Originale
- » viele Aerosmith-Evergreens
- » auf PS3, 360 und Wii online spielbar und mit "Guitar Hero"-Homepage verknüpfbar
- » einzeln oder im Bundle mit Gitarre erhältlich

SYSTEM-VERGLEICH

Wie schon bei "Guitar Hero III", gleichen sich die PS3- und Xbox-360-, bzw. PS2- und Wii-Versionen. Bei der PS2-Fassung können die High Scores nicht auf die "Guitar Hero"-Webseite hochgeladen werden.

	PlayStation 2	PlayStation 3	Xbox 360	Wii
Singleplayer	8 von 10	8 von 10	8 von 10	8 von 10
Multiplayer	9 von 10	9 von 10	9 von 10	9 von 10
Grafik	3 von 6	5 von 10	5 von 10	3 von 7
Sound	9 von 10	9 von 10	9 von 10	9 von 10
SPIELSPASS	84 von 100	85 von 100	85 von 100	85 von 100

Alone in the Dark



PS2 Gähnende Leere: Wo in der Xbox-360-Fassung noch ein paar clevere Rätsel auf Euch warteten, müsst Ihr stellenweise nur noch von A nach B laufen.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Hydravision, Frankreich
Hersteller	Atari
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Operation missglückt, Patient verunstaltet: Die Umsetzung der Xbox-360-Vorlage auf PS2 und Wii ist in die Hose gegangen.



Wii Betrunken? Mit Remote und Nunchuk steuern sich die Autos unpräzise.

Wer Edward Carnby durch sein Xbox-360-Abenteuer begleitet hat, wird sich beim Spielen der Wii- und PS2-Versionen erst einmal fest kneifen – in der Hoffnung, möglichst schnell aus dem Albtraum aufzuwachen. In Zusammenarbeit mit Hydravision ist es Atari gelungen, einen durchwachsenen Titel beinahe aller innovativer Elemente zu berauben: Verschiedene Gegenstände zu neuen Waffen kombinieren? Fehlanzeige. Rätsel, bei denen die Physik-Engine zum Einsatz kommt (z.B. Elektrokabel aus dem Wasser fischen)? Nö. Sich realistisch ausbreitendes Feuer? Braucht kein Mensch!

Manche Abschnitte wurden komplett weggelassen, andere wiederum so stark beschnitten, dass sie völlig überflüssig sind: Die Kanalisation etwa war in der 360-Fassung noch mit kleinen Rätseln angereichert, jetzt ist sie nichts als ein düsteres, langweiliges Labyrinth. Die Gegner, die Euch darin erwarten, benötigen oft einen kleinen Schubser, um überhaupt auf Euch aufmerksam zu werden. Quasi als 'Entschädigung' untermauert Begleiterin Sarah ihre Ambitionen auf den Titel 'Nervigster Videospielcharakter 2008' durch zusätzliche grausame Dialoge. Die Steuerung ist zwar weniger träge und kompliziert als auf der Xbox 360, dafür kommt die Kamera kaum hinterher. Auf Wii erwartet Euch zudem eine Autosteuerung direkt aus der Hölle – die unspektakuläre bis hässliche Grafik fällt da nicht mehr weiter ins Gewicht. *ak*

Lieber Michael, willst du die 'Hall of Shame' nicht doch fortführen? Bei "Alone in the Dark" auf PS2 und Wii bin ich über derart viele abstruse Situationen gestolpert, dass du daraus eine abendfüllende Episode zusammenschneiden könntest. Die peinliche Präsentation, die schlimme Vertonung, das üble Leveldesign, die amateurhafte Story, die überforderte Kamera – all das wären perfekte Steilvorlagen. Am besten zeigst du die Wii-Version mit ihrer verkorksten Fahrzeugsteuerung. Viele Grüße, dein André.

ALONE IN THE DARK

- » Adaption der Xbox-360-Fassung mit neuen bzw. veränderten Abschnitten
- » dank Kapitel-Wahl kann direkt zum Ende gesprungen werden (ohne die nervige Wurzelsuche der 360-Fassung)
- » Rückblenden im "Lost"-Stil

SYSTEM-VERGLEICH

PS2- und Wii-Fassungen sind optisch gleich schwach, auf der Nintendo-Konsole nervt zusätzlich ein Unschärfe-Filter. Die Wii-Bewegungssteuerung geht meist in Ordnung, bei Fahrsequenzen ist sie fast unspielbar.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	4 von 10	38 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	3 von 6	
Sound	4 von 10	

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	3 von 10	33 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	3 von 7	
Sound	4 von 10	

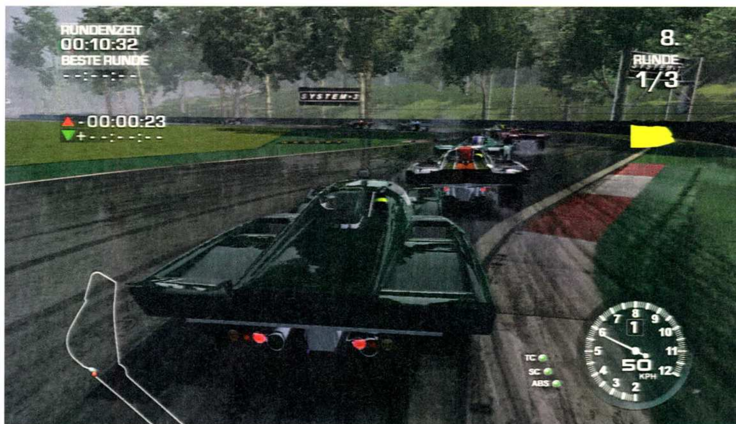
Ferrari Challenge

INFOS

System	PS3 / PS2 / Wii / DS
Entwickler	Eutechnyx, England
Hersteller	System 3
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

System 3s anspruchsvolle Rennsimulation verlangt Asphaltprofis alles ab – Einsteiger werden schnell verzweifeln.



PS3 **Wasserrutsche: Die glitschige Fahrbahn bei Regen erfordert feinfühlige Wagenkontrolle.**

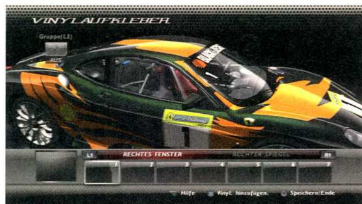
Entwickler Eutechnyx (u.a. "Big Mutha Truckers", "SRS") ist nicht gerade bekannt für seine überragenden Rennspiele. Umso mehr überrascht die Qualität von "Ferrari Challenge"; dessen Entstehung habt Ihr System-3-Boss Mark Cale ("Last Ninja") und seiner Zusammenarbeit mit Ferrari-Ingenieuren und dem Neffen von Ayrton Senna zu verdanken.

Im Tutorial dreht Ihr erste Runden auf Ferraris Teststrecke Fiorano mit einem F430-Challenge-Flitzer. Ein Fahrlehrer kommentiert Eure Leistungen und gibt Tipps; äußerst nützlich ist die einblendbare Ideallinie, die auch Bremszonen angibt. Schnell macht Ihr Bekanntschaft mit dem simulationslastigen Fahrverhalten: Die Wagen fühlen sich schwerer an als bei so manchem Genrekollegen, mit aktivierten Fahrhilfen hält der Wagen die Spur, neigt aber zum Untersteuern.

Bald stehen Rennevents mit fliegendem Start an, im 16-köpfigen Fahrerfeld kämpft Ihr um Spitzenplätze. Sobald das Zeitlimit abgelaufen ist, darf noch eine Runde gefahren werden – doch Vorsicht: Die störrischen KI-Fahrer machen sich gerne breit und drängen Eure Überholmanöver zurück, dennoch könnt Ihr sie meist austricksen. Nehmt Ihr jedoch eine Abkürzung durchs Gras, werdet Ihr verwarnt und für einige Sekunden eingebremst. Das kosmetische Schadensmodell verursacht nur Beulen und demolierte Spoiler, Ihr müsst keine Konsequenzen bei ruppiger Fahrweise befürchten – Boxenstopps sind nicht möglich. Viel mehr ringt Ihr mit der Wagenkontrolle während der fordernden Regenrennen.



PS3 **Die Computergegner drängen Euch gern an den Fahrbahnrand – gebt Gas und zieht vorbei!**



PS3 **Ihr gestaltet Eure Vehikel individuell mit Aufklebern, Sonderlackierungen und Airbrush-Motiven.**

Siegen und Sammeln

Für erfolgreiche Platzierungen erhaltet Ihr Credits, mit denen Ihr neue Boliden erwerbt: Über 50 Ferrari-Modelle wie der 355, 575 Maranello, F40, FXX oder 512M landen nach und nach in Eurer Garage – Formel1-Wagen sucht Ihr vergeblich. Dafür entschädigt der Wagen-Editor: Hier lackiert und beklebt Ihr Eure Schätzchen nach Belieben; Formen und Buchstaben dürfen frei auf Dach, Spiegel, Motorhaube oder Türen aufgetragen werden. Wie in "Forza MotorSport 2" könnt Ihr die Motive in mehreren Schichten kombinieren.

Zu den obligatorischen Modi wie Zeitrennen oder Arcade gesellen sich italienische, europäische und amerikanische Rennserien auf originalgetreuen Strecken – nur hier dürft Ihr am Setup schrauben und im Qualifying die Startposition verbessern.

Auch online hat System an alles gedacht: Allerdings bereiteten uns Mehrspieler-Partien für bis zu 16 Teilnehmer noch technische Probleme – ein Patch ist in Arbeit. Außerdem versprechen die Entwickler monatlich neue Downloads sowie eine Tauschbörse für Autos; PS2- und Wii-Fassung folgen im August. *ts*



PS3 **Realistisch, aber unübersichtlich: Die eingeengte Cockpit-Sicht mit komplettem Interieur und Spiegeln fällt grafisch etwas mau aus.**

Thomas Stuchlik

Lust und Frust: Erfolgreiches Fahren ist bei "Ferrari Challenge" ein hartes Stück Arbeit. So kämpft Ihr um jede Position, Fahrfehler kosten schnell den Sieg – dennoch verhalten sich die KI-Fahrer nie unfair. Beim langwierigen Erlernen der Kurse werden Erinnerungen an Segas Dreamcast-Klassiker "F355 Challenge" wach. Ferraristi werden über gelegentliche Ruckler, lange Ladezeiten und das halbherzige Schadensmodell hinwegsehen. Der harsche Schwierigkeitsgrad lässt Arcade-Raser verzagen, fesselt Profis aber lang an Pad oder Force-Feedback-Lenkrad. Leider kommt die Abwechslung trotz der zahlreichen Boliden etwas zu kurz.

FERRARI CHALLENGE

- » über 50 Ferrari-Modelle
- » alle Teams der Ferrari Challenge Saison
- » ausgefeilter Wagen-Editor
- » verschiedene Witterungen
- » 16 Strecken
- » neue Pisten und Wagen per Download

PlayStation 3 — **SPIELSPASS 78 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SBK 08

360 Die Cockpit-Ansichten bieten Rennaction pur, besonders bei verschiedenen Witterungen. Allerdings steuert es sich hier auch schwieriger.

INFOS

System	PS2 / 360 / PSP
Entwickler	Milestone, Italien
Hersteller	Black Bean
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

"SBK 08" birgt einiges an Spieltiefe für Zweirad-Fans mit Simulations-Vorlieben – alle anderen werden schnell gelangweilt.

PS2 Trist wie der Vorgänger: Auf PS2 und PSP rast Ihr über karge Pisten.

Wie viele andere Rennserien ist die Superbike-Meisterschaft hierzulande weitgehend unbekannt. Das hindert Hersteller Black Bean jedoch nicht daran, ein Update des letztjährigen Spiels zu veröffentlichen. Doch die wichtigste Neuerung sind nicht die aktuellen Saisondaten und Fahrer, sondern eine Fassung für die Xbox 360. So dürft Ihr in HD mit Ducati, Honda, Kawasaki & Co. über zwölf Strecken heizen.

Dabei fehlen auch die obligatorischen Modi nicht: Schnelles Rennen, Zeitrennen, Saison sowie Rennwochenende samt Qualifying und zwei Wertungsläufen. Bevor Ihr Euch aufs Bike schwingt, gibt Euch der Renningenieur das passende Setup und letzte Tipps. Außerdem dürft Ihr in zahlreichen Einstellungen das Fahrverhalten von arcadelastig bis beinharte Simulation justieren. Auf der Strecke müsst Ihr Euch mit den Bremspunkten vertraut machen, sonst findet Ihr Euch schnell im Kiesbett wieder. Weniger Hindernisse stellt Euch das 22-köpfige Fahrerfeld in den Weg. Zu den kaum lehrreichen Tutorials gesellen sich 20 Challenges, die nur mit einiger Übung zu schaffen sind. Als Belohnung für Siege winken Rennvideos sowie Fotos der Superbikes und Grid-Girls. *ts*

Thomas Stuchlik

Auch in der 2008er-Version verspricht "SBK" spannende Stunden – aber nur für echte Zweirad-Fans. Besitzer der Vorversion verpassen hier nichts, denn neue Spielmodi fehlen. Flüssige Grafik und schönere Kurse peppen die Xbox-360-Umsetzung auf. Unschön dagegen die quälend langen Ladezeiten auf PS2 und PSP sowie gelegentliche Ruckeleien auf der PlayStation 2.

SBK 08

- » aktuelle Saison der Superbike-WM
- » 12 Strecken
- » 20 fordernde Challenges
- » Fahrhilfen in vielen Stufen einstellbar
- » 6 Spielmodi wie Schnelles Rennen, Rennwochenende oder Saison

SYSTEM-VERGLEICH

Die Xbox-360-Version hinterlässt optisch wie spielerisch den besseren Eindruck: Die hübscheren Bikes in HD steuern sich etwas agiler. Auf PS2 und PSP sieht's dagegen trostlos aus und spielt sich einen Tick träger.

PS2 – SPIELSPASS 65 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	3 von 10

Xbox 360 – SPIELSPASS 68 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	3 von 10

PSP – SPIELSPASS 65 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	3 von 10

Guitar Hero: On Tour

INFOS

System	DS
Entwickler	Vicarious Visions, USA
Hersteller	Activision
Genre	Musikspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Gitarrensimulation für unterwegs samt coolem Controller: Der Sound ist etwas knarzig und die Tracklist zu kurz.



DS Die Gitarren-Duelle gegen Mitspieler nutzen die DS-Features: Pustet ins Mikro, um das Feuer zu löschen!

Die "Guitar Hero"-Serie hat sich in den letzten Jahren eine starke Fan-Gemeinde erspielt. Sowohl echte Gitarristen als auch reine Videospieler verfielen dank der coolen Plastik-Gitarren und den rockigen Klängen schnell dem simplen und schwer zu meisternden Spielprinzip. Mit "On Tour" will Activision nun die Zielgruppe erweitern: Dank der massenkompatiblen Trackliste (siehe Kasten) und des motivierenden Spielsystems sollte das kein Problem sein. Oder doch?

Wandergitarre

Kein "Guitar Hero" ohne lässige Peripherie: "On Tour" wird mit dem 'Guitar Grip'-Controller verkauft. In den zweiten Slot des DS gesteckt, verwandelt er die Unterseite Eures Handhelds zum Gitarren-Griffbrett. Wie bei den großen Konsolen-Brüdern drückt Ihr die auf dem linken Bildschirm erscheinenden Noten und schlagt die Saiten der virtuellen Gitarre an. Auf dem DS gibt es aber nur vier Tasten und Ihr streicht zum Anschlagen mit dem Stylus in Plektrum-Form über den Touchscreen. Ebenso aktiviert Ihr die 'Star-Power' oder das Vibrato durch Antippen.

Wie immer habt Ihr die Auswahl zwischen Karriere-Modus, Multiplayer-Duell und dem schnellen Spiel zwischendurch. Seid Ihr neu in der Welt von "Guitar Hero", werft Ihr einen Blick in die Tutorials, die Euch das Spiel und seine Kniffe von Grund auf erklären. Neuerungen bzw. Abweichungen von den Konsolen-Vorbildern gibt es aber nur im Gitarren-Duell, denn hier wird exzessiv von den DS-Features Gebrauch gemacht: Mit den Extras, die Ihr während des Spiels gegen einen Kumpel sammelt, steckt Ihr beispielsweise die gegnerische Klampfe in Brand und Euer Gegenspieler muss die Flammen durch beherztes Pusten ins Mikro ausblasen. Oder werft ihm während des Solos Merchandise auf den Bildschirm, das per Touchscreen signiert werden muss. Nachteil der Handheld-Duelle: Ihr seht nur den eigenen Bildschirm. So hält sich die Schadenfreude in Grenzen, wenn Ihr die Auswirkungen Eurer hinterhältigen Specials nicht zu Gesicht bekommt.

Die visuelle Seite von "Guitar Hero: On Tour" ist in Ordnung. Die Grafik bekommt zwar kein Schönheits-Prädikat, ist aber stimmig und setzt das Geschehen auf der Bühne nett in Szene. Tadel erntet der für ein Musik-Spiel essenzielle Sound: Die Songs ertönen verrauscht und kratzig aus den Lautsprechern, selbst Kopfhörer bringen keine Besserung. *jk*



DS Der 'Guitar Grip'-Aufsatz wird in den zweiten Slot gesteckt.



DS Bei den Soli auch mit dabei: Hammer-Ons und Pull-Offs.



Jan Königsfeld

Die Vorstellung, immer und überall meine Finger mit "Guitar Hero: On Tour" trainieren zu können, klingt verlockend. Allerdings ist das Anschlagen der Saiten über den Touchscreen nicht ideal umgesetzt: Hin und wieder werden Anschläge nicht erkannt oder Ihr aktiviert aus Versehen die Star-Power. Auch ist der 'Guitar Grip' nicht für lange Jam-Sessions geeignet: Ich bekam schnell Krämpfe beim Spielen. Für Einsteiger entpuppt sich "On Tour" als Sommerhit, denn die Trackliste ist zugänglich und partytauglich. Profis bleiben den Plastik-Gitarren der großen Brüder samt anspruchsvolleren Songs treu.

DIE "GUITAR HERO: ON TOUR"-SONGS

All Star – **Smash Mouth**	I Know A Little – **Lynrd Skynyrd** *
All The Small Things – **Blink 182**	Knock Me Down – **Red Hot Chili Peppers**
Anna Molly – **Incubus**	La Garage – **ZZ Top** *
Are You Gonna Be My Girl – **Jet**	Monsoon – **Tokio Hotel**
Avalancha – **Heroes del Silencio**	Monster – **Beatstakes**
Black Magic Woman – **Santana** *	Pride And Joy – **Stevie Ray Vaughan**
Breed – **Nirvana**	Rock And Roll All Nite – **KISS** *
Ca Me Vexe – **Mademoiselle K**	Rock The Night – **Europe**
Do What You Want – **OKGo**	Spiderwebs – **No Doubt**
Helicopter – **Bloc Party**	Stray Cat Strut – **Stray Cats**
Hit Me With Your Best Shot – **Pat Benatar**	This Love – **Maroon 5**
I Am Not Your Gameboy – **Freezepop**	We're Not Gonna Take It – **Twisted Sister**
I Don't Wanna Stop – **Ozzy Osbourne**	Youth Gone Wild – **Skid Row** *

Mit * gekennzeichnete Songs sind Cover-Versionen, der Rest stammt von Master-Bändern.

GUITAR HERO: ON TOUR

- **26 Songs, zum größten Teil Originalaufnahmen**
- **gut verarbeiteter 'Guitar Grip'-Aufsatz...**
- **...der aber nicht immer bequem zu bedienen ist**
- **Gitarren-Duelle zu zweit möglich**
- **Steuerungs-Option für Linkshänder**

DS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

Doodle Hex

Harry-Potter-Fans sind klar im Vorteil: Denn wer schon mal virtuelle Zauberstäbe geschwungen hat, kommt bei "Doodle Hex" besser zurecht. In Zauberduellen zeichnet Ihr verschiedene Runen auf, mit denen der Gegner aus dem Konzept und um seine Energie gebracht werden soll. Je nach Symbol gibt es offensive und defensive Wirkungen, außerdem müsst Ihr darauf achten, rechtzeitig vor Feindattacken den Schild zu aktivieren. Auf Dauer laufen die Duelle recht gleichförmig ab, durch die große Zahl an Runen und die saubere Abfrage des Touchscreens ist es aber eine interessante Alternative zu 'richtigen' Taktikspielen. *us*



INFOS

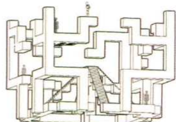
System	DS
Entwickler	Tragnarion Studios, Spanien
Hersteller	Flashpoint
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

DS — **SPIELSPASS 61 von 100**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10

Echochrome

"Echochrome" ist ursprünglich ein Downloadspiel aus dem PS3-Store. In leicht abgewandelter Form gibt es den Knobler nun auch für die PSP. Und genau hier liegt der Hund begraben: Die Veränderungen tun dem eigentlich faszinierenden Spiel nicht gut. Das gleichermaßen simple wie eingängige Ziel des PS3-Originals (sammle alle Echos auf) wurde durch zwei zusätzliche Modi, bei denen neue Echo-Arten zum Einsatz kommen, unnötig verkompliziert und unübersichtlich gemacht. Außerdem ist die Steuerung unsauber und die Grafik wirkt aufgrund der niedrigeren Auflösung nicht mehr so edel. Übrigens: In abgespeckter und preiswerter Form könnt Ihr Euch das Spiel auch aus dem PS3-Store auf die PSP laden. *ak*



INFOS

System	PS3 / PSP
Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

PSP — **SPIELSPASS 68 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

Top Spin 3

Extra für den DS hat "Top Spin 3" ordentlich abgespeckt. Die Karriere ist dünner, der Charakter-Editor total abgemagert und Doppel wurden gleich ganz weggehungert. Geblieben ist aber mehr als ein Gerippe: Ihr peitscht die Filzkugel mit verschiedenen Schlagvarianten über den Court und setzt Risikoschläge ein – das sorgt für dynamische Ballwechsel; das Timing ist weit weniger wichtig als auf PS3 und Xbox 360 – insgesamt sind Profis unterfordert. Während der Matches sieht die Grafik ordentlich aus, in der Nahaufnahme jedoch schreckt Ihr vor den klobigen Sportlern zurück. Die Trainingsspielchen erinnern allesamt zu stark an die "Virtua Tennis"-Serie. *ms*



INFOS

System	PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	PAM, Frankreich
Hersteller	Take 2
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

DS — **SPIELSPASS 69 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10



Test-Details

PlayStation 2

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Alone in the Dark	38	1	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	-	-	Kapitelwahl	50 Eruo
Guitar Hero: Aerosmith	84	1-2	-	Englisch	Deutsch	Stereo	X	-	Gitarre	einstellbar	40 Euro
SBK 08	65	1-2	-	-	einstellbar	Stereo	-	-	-	einstellbar	30 Euro
Summer Athletics	64	1-2	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	-	-	-	einstellbar	40 Euro

PlayStation 3

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Beijing 2008	69	1-4	2-8	Englisch	einstellbar	-	-	X	-	mittel	70 Euro
Ferrari Challenge	78	1-16	2-16	Englisch	Deutsch	-	-	-	Lenkrad	hoch	70 Euro
Guitar Hero: Aerosmith	85	1-2	1-2	Englisch	Deutsch	X	-	-	Gitarre	einstellbar	70 Euro
Soulcalibur IV	87	1-2	2	einstellbar	einstellbar	X	-	X	Arcadestick	einstellbar	65 Euro

Xbox 360

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Beijing 2008	69	1-4	2-8	Englisch	einstellbar	-	-	-	mittel	70 Euro
Guitar Hero: Aerosmith	85	1-2	2	Englisch	Deutsche	X	-	Gitarre	einstellbar	70 Euro
SBK 08	68	-	2-8	-	einstellbar	X	-	-	einstellbar	60 Euro
Soulcalibur IV	87	1-2	2	einstellbar	einstellbar	-	X	Arcadestick	einstellbar	65 Euro
Summer Athletics	67	1-4	-	einstellbar	einstellbar	-	X	-	einstellbar	40 Euro

Wii

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Alone in the Dark	33	1	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	-	-	-	Kapitelwahl	60 Euro
Guitar Hero: Aerosmith	85	1-2	2	Englisch	Deutsch	Stereo	X	X	X	Gitarre	einstellbar	60 Euro

PSP

Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Echochrome	69	1	-	-	Deutsch	Deutsch	einstellbar	30 Euro
SBK 08	65	1-4	-	-	-	einstellbar	einstellbar	40 Euro

DS

Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Doodle Hex	61	1-2	-	-	Englisch	einstellbar	mittel	40 Euro
Guitar Hero: On Tour	80	1-2	-	-	Englisch	Deutsch	einstellbar	40 Euro
Top Spin 3	69	1-2	-	-	-	einstellbar	niedrig	40 Euro

IM HANDEL

» Außerdem im Juli erhältlich

PLAYSTATION 2			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	40 Euro
World Snooker Championship Real 2008	Blade	Sportspiel	50 Euro

PLAYSTATION 3			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Buzz! Quiz TV	Sony	Denken	70 Euro
Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	60 Euro
SingStar Vol. 2	Sony	Musikspiel	40 Euro
World Snooker Championship Real 2008	Blade	Sportspiel	60 Euro

XBOX 360			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	60 Euro
Unreal Tournament III	Midway	Ego-Shooter	55 Euro
World Snooker Championship Real 2008	Blade	Sportspiel	60 Euro

Wii			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	50 Euro
Dream Pinball 3D	Topware	Simulation	35 Euro
Sports Party	Ubisoft	Sportspiel	30 Euro
Summer Athletics	dtp	Sportspiel	30 Euro
We Love Golf!	Capcom	Sportspiel	40 Euro
World Snooker Championship Real 2008	Blade	Sportspiel	50 Euro

PSP			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Buzz! Master Quiz	Sony	Denken	40 Euro
Echochrome	Sony	Denken	30 Euro
International Athletics	Ghostlight	Sportspiel	40 Euro
Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2	Atari	Action	40 Euro
Pro Cycling 2008 - Tour de France	Koch Media	Simulation	40 Euro
Secret Agent Clank	Sony	Action	40 Euro
Space Invaders Extreme	Square Enix	Geschicklichkeit	30 Euro
World Snooker Championship Real 2008	Blade	Sportspiel	30 Euro
WWII: Battle over the Pacific	Midas	Action	20 Euro

DS			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Animal Genius	Ubisoft	Denken	40 Euro
Arkanoid DS	Square Enix	Geschicklichkeit	30 Euro
Chroniken von Narnia, Die: Prinz Kaspian	Disney	Action	30 Euro
Di-Gata Defenders	dtp	Action	40 Euro
Dream Pinball 3D	Topware	Simulation	30 Euro
Farm Life	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Fashion Dogz	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Mary King's Reitschule	Ghostlight	Simulation	40 Euro
Pokémon Mystery Dungeon Erkundungsteam Dunkelheit	Nintendo	Rollenspiel	40 Euro
Pokémon Mystery Dungeon Erkundungsteam Zeit	Nintendo	Rollenspiel	40 Euro
Prof. Brainmaniac	White Park Bay	Denken	30 Euro
Sophies Freunde: Girls Band	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Space Invaders Extreme	Square Enix	Geschicklichkeit	30 Euro
Zoo Hospital	Eidos	Simulation	30 Euro

» Ausgewählte Casual Games

Buzz! Quiz TV

PS3





Sonys langlebige Quizshow wagt den Sprung auf die PS3 - auf den ersten Blick fällt Euch das kaum auf: Am Grundkonzept wurde nichts geändert, wie immer geht's durch mehrere Raterunden, bei denen Ihr meist aus vier Antworten die richtige herauspickt. Die Auswahl erfolgt über die Buzzer; entweder Ihr benutzt Eure PS2-Exemplare oder greift zu den neuen, kabellosen Exemplaren, bei denen die Tasten farblich klarer markiert sind. Mit rund 5000 Fragen ist das Grundsortiment rund um Pop-Kultur, Filme und Allgemeinwissen gut gefüllt, auch die einzelnen Rundenkonzepte funktionieren tadellos. Die grafische Präsentation macht keinen Quantensprung, vor allem die Kandidaten sehen aber detaillierter aus und sind witziger animiert. Für Langzeitspaß sorgt die Möglichkeit, online gegen andere Spieler anzutreten (leider ohne direkte Kommunikation), für ca. 5 Euro neue Fragepakete nachzukaufen oder selbstgemachte Quizrunden hoch- und runterzuladen. Kurz gesagt: Wer keine Abneigung gegen ein Quizspiel hat, freut sich über den besten Teil der Reihe.

Big Beach Sports

Wii



Nach Konami beglückt jetzt THQ sportbegeisterte Wii-Besitzer: "Big Beach Sports" bietet sechs Strand-Sportarten wie Volleyball, Frisbee-Golf und Boule, die ausschließlich mit der Wii-Fernbedienung gespielt werden. Eure Figuren bewegen sich selbstständig, Ihr gebt Kommandos um etwa den Ball anzunehmen. Eure Bewegungen werden dabei angemessen erkannt. Verglichen mit "Sports Island" wird "Big Beach Sports" aber schnell öde.



Mahjong – Eine Reise um die Welt

DS



Mahjongg zählt zu den Klassikern des Legespiels. In dieser Version tretet Ihr gegen Meister rund um die Welt an und räumt immer schwieriger werdende Stein-Aufbauten innerhalb vorgegebener Zeitlimits ab. Das Spielprinzip bleibt immer gleich: 144 Plättchen werden paarweise vom Spielbrett abgeräumt - aber nur wenn sich links oder rechts daneben bzw. darüber kein anderer Stein befindet. Im Editor bastelt Ihr eigene Steinformationen, ein Zweispieler-Modus und klassisches Mahjongg runden das Paket ab. Der süchtigmachende Spielablauf fesselt Euch lange an den DS.

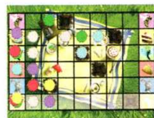


Igel ärgern

DS



Wenn ich ein Igel wär, dann ärgerte ich mich sähr. Zunächst über das hässliche Design, so etwas darf nicht sein. Und erst die fehlenden Erklärungen im Spiel, das wird mir echt zu viel. Auch Spielprinzip, Bedienung und Übersicht, die mag ich nicht. Finger weg von diesem Müll - dann bin ich stüll.



Lego Indiana Jones

» "Wenn der Vater mit dem Sohne..."

Spiele für Kinder gibt es zuhauf, Erwachsene brauchen sich ebenso wenig übers Software-Angebot zu beklagen. Doch nur selten greifen beide Generationen zum Controller und erleben gemeinsam vergnügliche Stunden. Während der Name "Indiana Jones" bei den Papas der 30+ Generation wohlige Erinnerungen an die Kinoabenteuer weckt, sind die Kleinen Feuer und Flamme, sobald die Lego-Steine ins Rollen kommen.

MAN!AC-Redakteur Michael machte die Probe aufs Exempel und unterzog mit einem Erstklässler die ersten drei Levels von "Lego Indiana Jones" einem Tauglichkeitstest. Den findet Ihr auf der DVD, im anschließenden Interview zieht Corvin ein kritisches Resümee. Auch verraten wir Euch den Weg zum Weihnachtsmann sowie zu drei Bonus-Levels. Viel Spaß beim Ausprobieren! *mh*

Indys geheimste Geheimnisse

SANTA CLAUS



Das zweite Level des ersten Abenteuers heißt "Im Gebirge" und beherbergt einen prominenten Gast: Im "Freies Spiel"-Modus geht Ihr zu Beginn des Levels sofort nach links und verschafft Euch mit einem Soldatencharakter Zutritt zum Holzhaus. Drinnen baut Ihr auf der rechten Seite des Raumes eine Vorrichtung zusammen, anschließend hängt Ihr Euch an das linke Seil. Neben zahlreichen Lego-Steinchen und Herzen purzelt der Weihnachtsmann aus dem Kamin.

3 BONUS-LEVELS

18 Levels sind Euch nicht genug? Kein Problem, denn fleißige Abenteurer spüren drei weitere auf – einen pro Abenteuer. Um die Bonus-Abschnitte freizuspielen, sammelt Ihr alle Artefakte im Spiel. Für jedes der drei Abenteuer gibt es ein geheimes Level.



1. Jäger des verlorenen Schatzes: Im Level "Junger Indy" erfahrt Ihr unter anderem, woher Indys Angst vor Schlangen rührt. Kämpft gegen einen Löwen und auf einem Zug.



2. Indiana Jones und der Tempel des Todes: Das "Antike Stadt"-Level versprüht noch mehr Lego-Flair und lockt mit witzigen Aufgaben.



3. Indiana Jones und der letzte Kreuzzug: Baut im "Warenhaus"-Level Eure eigene Rennbahn und sammelt eine Million Punkte. Tipp: die Bazooka!

"Buchstaben verwirren mich bei Computerspielen bloß"

Was taugt "Lego Indiana Jones" für Kids?



Corvin, 7; spielt gerne "Lego Star Wars" und "Bionicle Heroes".

MAN!AC: Erzähl' mir bitte frei raus, wie Dir "Lego Indiana Jones" gefallen hat.
Corvin: Gut!

Und was hast Du bisher erlebt?
Also im ersten Level waren wir im Dschungel, im zweiten in der Antarktis oder so. Und im dritten Level waren wir in der Wüste.

Im Dschungel haben wir gegen Indianer gekämpft, und Riesenspinnen! Beim Nordpol haben wir gegen so einen geheimnisvollen Typen gekämpft, der sah aus wie ein Agent. Und im dritten Level haben wir gegen Banditen gekämpft.

Was hat Dir bisher am besten gefallen im Spiel?
Die Videos. Da sah man richtig, wie sich die Figuren bewegen.

Fandest Du die Videos lustig?
Ja! Und cool!

Du fandest es vorhin komisch, dass die Figuren nicht reden. Wünschst Du Dir, dass sie sprechen könnten?
Ja, das würde ich schon besser finden. Dann weiß man ein bisschen besser, worum es geht. Zum Beispiel könnte man dann gleich beim Anfangsvideo herausfinden, wo man jetzt hinkommt.

Wie gefällt Dir das Spiel im Vergleich zu "Lego Star Wars"?
Besser. Da kommen die Gegner alle aus einer Richtung und nicht so wie bei "Lego Star Wars". Da kommt einer da, einer da und von überall kommen die.

Anderes Thema: Du bist ja in der ersten Klasse und kannst schon lesen. Im Spiel bekommt man immer wieder Hinweise, was man zu tun hat. Wie kamst Du damit klar?
Ich habe gar nicht gelesen, ich habe einfach meinen Kopf benutzt. Bei "Lego Star Wars" steht auch manchmal ewig viel. Ich konzentriere mich nicht darauf. Buchstaben verwirren mich bei Computerspielen bloß.

Wie gefällt Dir das Spiel besser: alleine oder zusammen?
Zusammen. Wenn man alleine spielt, meint der zweite oft "Nein, ich lauf jetzt lieber da hin!" So geht der nämlich ab. Sind da Gegner, dann rennt der sofort zu denen hin. Aber das soll der nicht machen, der soll lieber was bauen.

Wie fandest Du es, dass man oft bestimmte Fähigkeiten braucht, um weiterzukommen?
Bei "Lego Star Wars" ist das auch meistens so. Also kenne ich das eigentlich schon. Man muss jetzt halt anders zusammenarbeiten.

Gibt es im Vergleich zu "Lego Star Wars" mehr Rätsel oder mehr Kämpfe? Was meinst Du?
Also ich finde es gleich.

Nun kann man sogar Waffen von besiegten Gegnern aufnehmen...
Ja, das finde ich toll! Bei "Lego Star Wars" ist das nicht so. Das wäre auch blöd, weil da an einer Stelle 100 Soldaten kommen und wenn man alle besiegt, dann liegen da 100 Pistolen.

Ich hatte ja den Eindruck, dass die Rätsel jetzt komplizierter sind...
Die Rätsel sind bloß komplizierter, wenn wir das erste Mal spielen. Wenn wir schon das 50. Mal spielen, dann sind die babyeinfach. Sind wir jetzt fertig?

Ja, Corvin, wir sind fertig.
Controller!



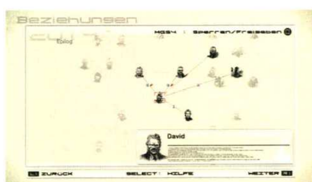
Metal Gear Solid 4

» Der Abspann ist erst der Anfang

Ging es Euch wie uns, als der Abspann über den Bildschirm flimmerte? Wart Ihr auch erschüttert, überwältigt, emotional erledigt? Nicht etwa, weil die Story so packend war, sondern weil das Spiel und damit Snakes letzer Einsatz nach zahlreichen Stunden endete?

Irrtum – denn "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" hat gerade erst begonnen! Auf den kommenden Seiten erfahrt Ihr nützliche Tipps und Tricks – selbstverständlich ohne dramatische Spoiler – auf die Ihr beim zweiten (dritten oder vierten...) Durchgang achten solltet. Da zwischen jedem Akt bis zu drei Minuten lang Daten auf die Festplatte Eurer PS3 geschaufelt werden, habt Ihr genügend Zeit, im jeweiligen Kasten nachzulesen, worauf Ihr Euer Augenmerk zu richten habt. Selbstverständlich gibt es in "Metal Gear Solid 4" noch sehr viel mehr zu entdecken – die aufgeführten Hinweise stellen lediglich eine unterhaltsame und vielschichtige Auswahl dar. Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren!

"METAL GEAR SOLID 4"-DATABASE



Für erfreuliche 0 Euro ladet Ihr die mehrsprachige Datenbank aus dem PlayStation-Store herunter. Neben einer umfangreichen Enzyklopädie gibt es eine Zeitleiste mit historischen und fiktiven Ereignissen (Trennung unmöglich!) sowie etliche Schaubilder, welche die Charakterbeziehungen erläutern. Damit ist die "MGS 4 Database" eine feine Sache, aber mit minimalen Verlinkungs-Fehlern.

ALLE LIEBEN SNAKE

Noch nicht einmal zwei Monate ist es her, dass "Metal Gear Solid 4" auf den Markt gekommen ist. Konami setzte in der Zwischenzeit bereits mehr als eine Million Exemplare weltweit ab. Laut einschlägigen Meldungen hat Mastermind Hideo Kojima angeblich bereits begonnen, über einen fünften Teil nachzudenken – ohne den alten Haudegen Snake natürlich, denn dessen Abenteuer ist bekanntermaßen mit dieser Episode zu Ende.

Doch viel überraschender als der große Erfolg ist die Tatsache, dass das Spiel beim zweiten Anlauf noch mehr Spaß bietet als beim ersten. Der Grund ist simpel: Während beim ersten Durchgang die ausschweifende Handlung im Vordergrund steht, könnt Ihr beim erneuten Durchspielen viel entspannter mit den Möglichkeiten experimentieren, die Euch Kojima und sein Team mit großer Detailversessenheit gegeben haben.

Es ist der Spannung des Games ohne Frage zuträglich, auf 'Schwer' zu spielen, denn auf niedrigeren Schwierigkeitsstufen fällt es actionverwöhnten Rambos allzu leicht, sich einfach durchzuballern. Das führt gelegentlich dazu, dass eine bedrohliche Gewissensstimme zu Snake spricht, woraufhin sich der übergibt. Erst wenn Snake möglichst häufig schleicht und sein riesiges Sammelsurium an Ausrüstungsgegenständen sinnvoll einsetzt, kommt das gewünschte 'Stealth'-Feeling auf. Unsere Vorgehensweise hat sich durch den spürbar höheren Schwierigkeitsgrad deutlich vom ersten Durchgang unterschieden: So wurde Snakes ferngesteuerter Gehilfe, der Metal Gear Mk. II, viel öfter eingesetzt, wir haben die Gekko mit leeren Magazinen abgelenkt und nach alternativen Routen Ausschau gehalten. Die gibt es bei allen Schauplätzen reichlich und nicht selten stößt man gerade beim Erkunden neuer Pfade auf die besten Goodies und die amüsantesten Begebenheiten.

WERBUNG FÜR SONY

Habt Ihr beispielsweise bemerkt,

SOUNDTRACKS



Seit Kurzem ist der Soundtrack zum Spiel im deutschen Konami-Shop (www.konami-style.de) für 13 Euro erhältlich. Allerdings gibt es dafür nur eine CD mit 16 Tracks. 47 Musikstücke bekommt Ihr nur auf der japanischen Box mit zwei CDs, die für knapp 20 Euro z.B. bei www.play-asia.com erhältlich ist.

AKT 1:

Während der Missionsbesprechung solltet Ihr mit dem Metal Gear Mk. II eine Etage nach oben fahren und Euch um Sunny kümmern. Neben einem der zahlreichen Musikstücke findet Ihr dort auf dem Tisch eine PS3 und ein Radio. Schaltet es an und seht, wie Sunny reagiert.

Außerdem spielt sie mit ihrer PSP – wer genau hinsieht, erkennt sogar das Spiel: Es ist Hideo Kojimas Erstlingswerk "Penguin Adventure"!





dass Sunny in der Missionsbesprechung des zweiten Aktes mit einer PSP spielt, während mitten auf dem Tisch eine PlayStation 3 steht? Oder wusstet Ihr, dass Controller-Schütteln das aktuelle Muster aus Snakes Tarnanzug beseitigt? Neben zahlreichen Boni, Eastereggs und Sammelbildern für angehende Fotografen bietet "Metal Gear Solid 4" eifrigen Zockern ein forderndes Emblem-System.

Je nach Spielweise verdient Ihr Euch eines oder mehrere der 40 Abzeichen, die nach dem Abspann verliehen werden.

KÖNIG DER SCHLEICHER

Um das Nonplusultra, nämlich den Rang 'Big Boss' zu verdienen, ist fleißiges Üben angesagt: Absolviert das Spiel in weniger als fünf Stunden, verwendet keine Heilmittel, tötet keine menschlichen Feinde und löst nie Alarm aus. Obendrein dürft Ihr keine erspielte Spezialausrüstung wie die Bandana für unbegrenzten Munitionsvorrat verwenden und Ihr müsst das Spiel auf dem heftigen Schwierigkeitsgrad 'Extrem The Boss' lösen! Bis es jedoch soweit ist, vergehen etliche Durchgänge, bei denen Ihr genügend Gelegenheiten habt, immer neue Geheimnisse aufzudecken. Selbst mit dem offiziellen Lösungsbuch werden nicht alle Gags und Boni abgedeckt, die ihren Weg ins Spiel gefunden haben – experimentieren lohnt sich also in jedem Fall!

METAL GEAR ONLINE

Teamspieler aufgepasst: Auf der diesjährigen E3 kündigte Konami erste Download-Inhalte an: Das seit 17. Juli erhältliche GENE-Expansi-

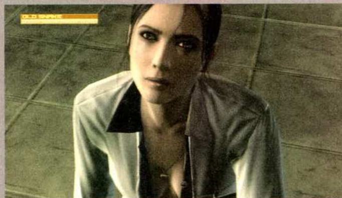


Knapp 200 Euro kosten die rund 30 Zentimeter großen Figuren von Old Snake und Raiden in deutschen Online-Shops – nicht gerade wenig!

AKT 2:

Rechtes Bild: In der Zwischensequenz mit Naomi gibt es zwei versteckte Passagen, wo Ihr mit der L1-Taste in die Ego-Sicht wechselt. Einmal, wenn Snake seine Zigarette fallen lässt, und zum Zweiten, wenn Naomi vor ihm kniet.

Auch die zweite Dame hat es in sich: Versteckt Euch unterm Tisch und wartet, bis sie sich herunterbeugt, kriecht dann hervor. Mit Hilfe der L1-Taste legt der alte Lustgreis los. Oder Ihr legt Euch rücklings aufs Bett.







AKT 3:

Tarnmuster für den OctoCamo-Anzug gibt es viele. Wollt Ihr Euch jedoch als Otacon tarnen, solltet Ihr den Computerfreak zu Beginn der dritten Missionsbesprechung mit dem Mk. II anrempeln. Ein kurzes Klicken bestätigt den Scan. Darüber hinaus warten in dieser Sequenz zwei Raiden-Tarnungen auf Euch, wenn Ihr Euer Glück bei den anderen Charakteren versucht.

Während des gesamten Spielverlaufs könnt Ihr weitere Masken und Tarnungen aufspüren. Nicht vergessen: Tarnmuster dürft Ihr auch dauerhaft speichern. Viel Vergnügen bei der Suche!



AKT 4:

Ihr seid knapp bei Kasse? Wenn Ihr zur Code-Eingabe aufgefordert werdet, probiert doch mal Drebins Codec-Frequenz. 100.000 Drebin-Punkte warten auf Euch! Ein affiger Schrei bestätigt die erfolgreiche Eingabe.

Außerdem variiert der folgende Dialog zwischen Otacon und Snake je nachdem, ob Ihr den richtigen oder falschen Code eingebt. Auswirkungen auf den Spielverlauf hat das aber nicht.

Noch ein Tipp: Gleich zu Beginn des Aktes habt Ihr die Chance, Granaten zu finden, mit denen Ihr mechanische Gegner lahmlegt.

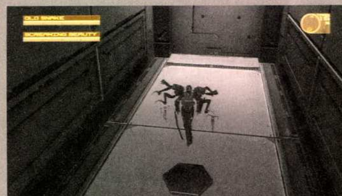


AKT 5:

Wer suchet, der findet: Fünf Puppen im Spiel machen nicht nur die kleine Sunny glücklich. Otacons Mündel stellt die Figuren nämlich im Flugzeug aus, wo Ihr sie während der Missionsbesprechungen betrachten könnt. Zudem winkt Sammlern eine geheime Waffe. Im Bild unten seht Ihr die Puppe von Screaming Mantis. Sie befindet sich im nördlichen Gang in dem Raum, wo auch ein Bosskampf stattfindet.

Sobald Ihr diese Lady das erste Mal seht, haltet Ihr Euch drei Minuten von Ihr fern. Dann wechselt Ihr automatisch in einen weißen Raum und die Lebensenergie wird aufgefüllt. Zückt Snake nun seinen Fotoapparat, beginnt die Lady zu posieren. Derartige Schnappschüsse könnt Ihr anschließend speichern und beispielsweise als Bildschirmhintergrund verwenden.

Aber nicht herumtrödeln: Nach drei weiteren Minuten segnet die Gute von selbst das Zeitliche!

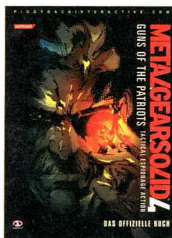




on-Pack bietet neben neuen Karten frische Ausrüstungsgegenstände und Charaktere. Wer mit Meryl oder Akiba auch online spielen möchte, hat nun die Gelegenheit dazu! Obendrein schiebt Konami den neuen 'Survival'-Modus nach. Damit ist längst noch nicht Schluss, denn Euch erwartet der 'Reward Shop', in dem Ihr Euren Charakter mit zusätzlichen Gegenständen verziert. Zu guter Letzt bietet der zweite Zusatz-Download "GENE Expansion Plus" neben den aufgeführten Neuerungen auch einen zweiten Charakter-Slot. Außerdem findet dieses Jahr auf der Comic-Con-Messe in San Diego die erste regionale Meisterschaft im Online-Ableger des Schleichabenteuers statt. Im Verlauf des Sommers messen sich dann Online-Zocker aus der ganzen Welt, bis es auf der Tokyo Game Show zum großen Finale kommt. Alle Details zu den Teilnahmebedingungen in Europa findet Ihr unter www.konami-mgo.com. Wie eingangs gesagt: Der Abspann ist erst der Anfang! *mh*

LÖSUNGSBUCH

Haben Euch unsere Tipps heiß gemacht? Wer die zahlreichen Geheimnisse aufspüren möchte, kommt um das offizielle Lösungsbuch von Piggyback nicht herum. Das Werk umfasst 212 Seiten, kostet schlanke 16 Euro und ist in allen Buchhandlungen erhältlich. Zwar wird der erste Schauplatz "Middle East" konsequent falsch mit "Mittlerer Osten" statt mit "Naher Osten" übersetzt, dafür entschädigt der gelungene Story-Abriss der Schleichepisoden.



IM GESPRÄCH MIT DAVID "SNAKE" HAYTER


David Hayter, 39. Schreibt erfolgreich Drehbücher ("X-Men 2") und leiht Snake seine Stimme.

MAN!AC: Beschreib doch mal, wie Du Snakes charakteristische Reibeisenstimme entwickelt hast.
David Hayter: Die Idee entstand, nachdem ich mir das "Metal Gear"-Artwork angesehen und das Drehbuch gelesen hatte. Ich hatte den Eindruck, dass es sich bei Snake um einen erfahrenen Special-Forces-Soldaten handeln muss, der in seinem Leben bereits so viel durchgemacht hat, dass er sich zur Ruhe setzen möchte. Wenn man dann noch bedenkt, dass er von seinen Vorgesetzten hereingelegt wurde – und zwar nicht zum ersten Mal –, dann dachte ich mir, dass er zwar stark, aber auch ausgelaugt klingen sollte. Hart, aber überarbeitet.

Wie hast Du Dich auf die Aufnahmen vorbereitet? Hast Du einfach eine Menge Schnaps getrunken und haufenweise Zigarren geraucht? Oder hast Du Dir einen Frosch in den Hals gesteckt?
Ich habe Frösche in meine Zigarren gesteckt und Schnaps in meinen Hals gegossen. Dann habe ich die Frösche geraucht und den Alkohol angezündet. Danach war alles ganz einfach...

Wie liefen die Sprachaufnahmen ab? Hast Du alleine gearbeitet oder zusammen mit den anderen Sprechern?
Da es so viele Charaktere und Gespräche in den "Metal Gear"-Spielen gibt, bevorzugten die Verantwortlichen sie in großen Tonkabinen aufzunehmen, damit ich mit den anderen Darstellern interagieren konnte.

Hast Du die Aufnahmen eigentlich gemacht, bevor die Filmsequenzen fertiggestellt waren?
Beim ersten Teil haben wir zu den fertigen Cut-Scenes aufgenommen. Bei allen weiteren Teilen waren sie noch nicht fertig, was es natürlich schwieriger macht, wenn man nicht weiß, was man gerade aufnimmt. Bei "Metal Gear Solid 4" sahen wir Videos von den Motion-Capture-Darstellern aus Japan, die die Szenen vorgespielt haben. So wussten wir, was wir da einsprachen. Außerdem war das wahnsinnig komisch.

Gibt es eine Stelle, die Du immer wieder aufnehmen musstest, bis es geklappt hat?
Nein. (Deshalb nannten sie mich auch "One-Take Snake".)

Soweit wir wissen, hast Du die bisherigen Teile gespielt. Welcher gefällt Dir am besten?
Bislang ist mein Favorit "MGS 3". Aber ich habe gerade angefangen, "MGS 4" zu spielen. Ich bin jetzt in Südamerika angekommen und es ist ziemlich beeindruckend, also mal abwarten...

Auf welchem Schwierigkeitsgrad spielst Du?
Wie bei allen anderen spiele ich zuerst auf 'Normal'. Wenn ich dann durch bin, fange ich noch mal auf 'Schwer' an. (Dabei werde ich dann wohl ein paar Zwischensequenzen überspringen!)

Und wer ist Dein Lieblings-Charakter aus dem "MGS"-Universum?
Ich habe seinen Namen vergessen. Militär-Mensch, Reibeisenstimme. Man findet ihn oft in Pappkartons oder mit Alligatoren auf dem Kopf.

Welche neuen Projekte stehen bei Dir demnächst an?
Ich werde das Drehbuch zur Verfilmung des Videospiels "Lost Planet" für Warner Bros. schreiben, in Zusammenarbeit mit dem Produzenten von Spider-Man, Avi Arad. Außerdem hoffe ich, dass ich im Herbst Regie führe bei einem Film, aber dazu kann ich noch nichts verraten.
Und an alle meine Fans in Deutschland richte ich ein inniges und ehrliches "Danke Shoen"!



IN 5 SCHRITTEN ZUR ABSOLUTEN COOLNESS

Sprich wie Solid Snake – ein Leitfaden von David Hayter

1» Geh mit Deiner Stimme so tief runter wie möglich. Irgendwann erreichst Du einen Punkt, wo die Stimmbänder anfangen zu zittern.
2» Fang an zu sprechen!
3» Leiste 20 Jahre harten Militärdienst, während Du Dich reinlegen lässt von Frauen, Vorgesetzten und den USA.
4» Es gibt keinen Schritt 4!
5» Lass Dir vor jedem Satz von jemandem auf den Fuß treten. Das erhöht den notwendigen Leidensdruck!



Wii Fit

» im Langzeittest

TEIL 3
DAS FAZIT

Vor drei Monaten starteten unsere wackeren Test-Grazien Simone, Hannah und Ida ihren schweißtreibenden "Wii Fit"-Marathon. Im abschließenden Kapitel dürfen sie ihr knallhartes Fazit abgeben. Vorhang auf für das große Finale!

Simone, 30 Jahre – die Einsteigerin

Muskelaufbau und Yoga – Flop, Balance und Aerobic – top! Ran ans Balance Board, wenn Ihr Spaß haben und nicht jeden Abend auf der Couch versumpfen wollt. Für ernsthaftes Training zum Muskelaufbau oder zum Erlernen von Yoga würde ich es nicht empfehlen.

Mein ursprünglicher Wunsch, mit "Wii Fit" etwas für Muskelaufbau und zum Erlernen von Yoga zu tun, hat sich somit nicht erfüllt. Nach wie vor wirken die Trainer farblos und der Hintergrund ausgebleicht. Die Motivation hat dementsprechend gelitten, der berühmte Funke sprang nicht über. Power und Spaß waren hingegen bei Balance- und Aerobic-Übungen angesagt. Das hat sich auch voll und ganz bei einem 'Mädelsabend' bestätigt, bei dem einige meiner Freundinnen und ich "Wii Fit" gemeinsam testeten.



Simones Fazit:

Hannah, 27 Jahre – die Verspielte

Der Reiz des Neuen ist für mich inzwischen leider verflogen. Viele Spiele, Kommentare und Tipps kehren regelmäßig wieder. Deshalb warte ich auf weitere Trainingsmöglichkeiten vor allem im Bereich Aerobic. Zunehmend seltener halte ich mich auch bei den Balancespielen auf, da sie meines Erachtens wenig Effekt zeigen. Wenn ich wirklich zocken möchte, finde ich interessanteren Zeitvertreib. Klar, das Programm motivierte mich mehr zur sportlichen Betätigung als jede andere Möglichkeit, die ich bisher ausprobiert habe, und einen tatsächlichen Trainingseffekt kann ich auch nicht von der Hand weisen. Für eine Fortsetzung wünsche ich mir aber ein ausgewogeneres Trainingsprogramm, das auch Balance und Aerobic berücksichtigt und neue Übungen zum Download bietet.



Hannahs Fazit:

Ida, 23 Jahre – die Sportskanone

Mein Trainingsziel war ja eigentlich, meinen BMI-Wert über die Untergewichtsmarke zu hieven. Tja, knapp vorbei und umso schlimmer, dass "Wii Fit" mich fürs Zunehmen auch noch tadelt und mir gute Ratschläge zum Abnehmen geben will. Ich bin doch schon dünn! Überhaupt kann ich manchen Fitness-Ratschlägen nicht zustimmen. Der Muskelcoach vergisst bei seinen Sit-Ups die Anleitung fürs richtige Atmen. So bringt das nix! Insgesamt muss ich Nintendos Ausflug in die Turnhalle aber doch loben. Natürlich kein Vergleich zu echtem Sport, aber ein origineller Zeitvertreib und allemal besser als vor der Glotze zu vergammeln. Mein Tipp: Balance-Parties und High-Score-Wetten mit "Wii fitten" Freunden!



Idas Fazit:

Super Smash Bros. Brawl

» Online-Randale & geheime Charaktere



Massig Spielarten und geheime Helden: Wer aus "Super Smash Bros. Brawl" das letzte Quäntchen Spaß herausholen will, muss einige Modi und Figuren ausprobieren. Wir haben die Fäuste in allen Multiplayer-Varianten fliegen lassen und die versteckten Figuren aufgestöbert: Ob es sich gelohnt hat, lest Ihr hier.

PRÜGELSTRAFE FÜR SCHÜLER

Für eine deftige Schlägerei sind nicht immer Freunde bei der Hand, deshalb freuen wir uns über den neuen Online-Modus. Allerdings hält die Begeisterung nur kurz an, denn mit 'Standard-Brawl' und 'Team-Kampf' gestalten sich die Optionen deutlich eingeschränkter als bei lokalen Raufereien. Außerdem kommen wir in der ersten Woche nach Veröffentlichung nur zu Stoßzeiten an ausreichend Herausforderer: Das meist jugendliche Publikum muss vormittags in die Schule und abends früh ins Bett, deshalb klappt die Verbindung nur nachmittags bis etwa acht Uhr abends – bei schlechtem Wetter tummeln sich mehr Mitspieler im Netz. Und das ist auch nötig: Damit es richtig kracht, braucht Ihr schon drei Kontrahenten. Prügelt Euch am besten immer mit den gleichen Leuten, um lästige Wartezeiten zu vermeiden.

DIE EINSÄTZE, BITTE!

Als unterhaltsamer Zeitvertreib entpuppt sich die Zuschauerfunktion. Hier könnt Ihr Münzen auf die Teilnehmer setzen und Jackpots abräumen. Allerdings dient der Modus mehr als Verschnaufpause – es mangelt an Tiefgang. Es fehlen Community-Funktionen wie Spielerstatistiken, mit denen sich der Erfolg prognostizieren ließe. Diese würden auch unterschiedliche Quoten ermöglichen. Schade, dass Nintendos Online-Spielvarianten wie gewohnt knapp ausfallen.

Im Gegensatz dazu sind die lokalen Mehrspieler-Modi komfortabel. Hier darf man die Regeln so anpassen, dass die Matches immer fair bleiben. Wenn Einsteiger mit übermächtigen Extras nicht klarkommen, schaltet Ihr sie einfach ab. Der 'Spezial-Brawl' ist dagegen ein Fall für Profis, die ihren Helden in allen Lebenslagen im Griff haben. Hier kämpft Ihr unsichtbar, mit Metallkörper, in Zeitlupe und ohne Energiereserven. Es dominiert, wer alle natürlichen Gefahren der Arenen auswendig kennt. Deshalb kann manch selbst zusammengestellter 'Spezial-Brawl' auch in planloses Herumgehüpfe ausarten.

SAMMELWUT

In "Super Smash Bros. Brawl" gibt es jede Menge Extras aufzuspüren. Virtuellen Stickern und Trophäen können wir wenig abgewinnen, da sind die 14 versteckten Helden schon eine größere Verlockung. Entweder erspielt Ihr sie mit einer bestimmten Anzahl an Brawls oder Ihr folgt den Tipps in unserer Tabelle – wir haben alle zusätzlichen Charaktere entdeckt und ausprobiert! *oe*

ALTERNATIVE FREISCHALTMÖGLICHKEITEN DER HELDEN

FIGUR	ALTERNATIVE 1	ALTERNATIVE 2
Captain Falcon	Findet ihn im Modus Subraum-Emissär.	Bewältigt den Klassik-Modus in zwölf Minuten und besiegt Captain Falcon im anschließenden Match.
Falco	Findet ihn im Modus Subraum-Emissär.	Beendet den 100-Mann-Brawl.
Ganondorf	Sammelt im Subraum-Emissär die Trophäen von Zelda und Link.	Bewältigt den Klassik-Modus mit Link oder Zelda im harten Schwierigkeitsgrad.
Lucario	Findet ihn im Modus Subraum-Emissär.	Vollendet alle fünf Zielscheibentests mit beliebigen Helden.
Luigi	Findet ihn im Modus Subraum-Emissär.	Vollendet den Klassik-Modus, ohne besiegt zu werden.
Marth	Findet ihn im Modus Subraum-Emissär.	Vollendet den Klassik-Modus in beliebigem Schwierigkeitsgrad.
Mr. Game & Watch	Findet ihn im Modus Subraum-Emissär.	Vollendet alle fünf Zielscheibentests mit über 30 Figuren.
Ness	Findet ihn im Modus Subraum-Emissär.	Reflektiert zehn Geschosse.
Pummeluff	Besiegt es im Sumpf, nachdem Ihr den Subraum-Emissär vollendet habt.	Vollendet die ersten 20 Schauplätze im Modus Subraum-Emissär.
R.O.B.	Findet ihn im Modus Subraum-Emissär.	Sammelt 250 Trophäen.
Snake	Findet ihn im Modus Subraum-Emissär.	Spielt 15 Matches auf Snakes Insel (Shadow Moses Island).
Sonic	Findet ihn im Modus Subraum-Emissär.	Vollendet den Klassik-Modus mit zehn Helden.
Toon Link	Besiegt Toon Link im Wald, nachdem Ihr den Subraum-Emissär vollendet habt.	Beendet erst den Subraum-Emissär, dann den Klassik-Modus.
Wolf	Besiegt den Wolf in den Ruinen, nachdem Ihr den Subraum-Emissär vollendet habt.	Schließt den Boss-Modus mit Fox oder Falco ab.

» Die 14 geheimen Helden



CAPTAIN FALCON

ERFORDERLICHE BRAWLS: 70

Falcon ist fast so schnell wie Sonic und kann trotzdem mächtige Angriffe austeilen. Bearbeitet Eure Gegner mit dem 'Falcon Kick' und fegt sie mit dem 'Raptor Boost' (✦+B) vom Bildschirm. Allerdings fällt das Heilen mit dem 'Falcon Drive' (✦+B) alles andere als leicht. Kämpft mit Captain Falcon also offensiv.





FALCO

ERFORDERLICHE BRAWLS: 50

Der raue Bursche des "Star Fox"-Teams spielt sich sehr ähnlich wie Fox, agiert allerdings etwas langsamer. Dafür besitzt er die beste Sprungkraft aller Helden, die er auch für seinen mächtigen Uppercut einsetzt. Nutzt ihn in Arenen, bei denen man nach oben klettern oder auf weit entfernte Absätze flüchten muss.





GANONDORF

ERFORDERLICHE BRAWLS: 200

In seiner menschlichen Form heißt Links großer Gegenspieler Ganondorf. Er spielt sich wie Captain Falcon, ist allerdings langsamer. Deshalb müsst Ihr seine mächtigen Hiebe ebenso wie die Sprünge rechtzeitig ansetzen, was oft nicht leicht fällt. Nur Profis sollten mit Ganondorf gegen flinke Gegner antreten.





LUCARIO

ERFORDERLICHE BRAWLS: 100

Pokémon Lucario ist nur Spielern mit risikoreichem Kampfstil zu empfehlen: Je mehr Schaden die Figur nimmt, desto härter kann sie austeilen! Deshalb könnt Ihr vor allem gegen Ende des Matches für Überraschungen sorgen. Lucario ist nicht geeignet für Zocker, die auf defensive Ausweichtaktiken setzen.





LUIGI

ERFORDERLICHE BRAWLS: 22

Luigi springt träger als sein Bruder. Das ermöglicht ihm zwar mächtige Combos in der Luft, Extras schnappen ihm die Gegner aber schon mal vor der Nase weg. Luigis Stärke liegt im Angriff, er kann viel Schaden zufügen. Schwer fällt es ihm dagegen, Feinde aus der Arena zu schleudern – hier ist viel Training angesagt.





MARTH

ERFORDERLICHE BRAWLS: 10

Die Prinzessin von Altea kann mit ihrem Schwert wuchtige wie schnelle Hiebe austeilen. Mit ihren effektiven Standardmanövern ist sie ideal für Einsteiger. Problematisch sind ihre Spezialangriffe: Der schwerfällige Schildbrecher geht oft ins Leere, das Kontermanöver ist nur gegen Pikachu und Sonic effektiv.





MR. GAME & WATCH

ERFORDERLICHE BRAWLS: 250

Wer Überraschungen liebt, sollte Mr. Game & Watch wählen: Seine Hammerattacke besitzt z.B. neun verschiedene Effekte, die per Zufall variieren – mal fungiert er als Flammenwerfer, mal als Föhn. Auf diesen flinken Gesellen können sich die Gegner nur schwer einstellen, das solltet Ihr zu Eurem Vorteil nutzen.





NESS

ERFORDERLICHE BRAWLS: 5

"Earthbound"-Held Ness verfügt über magische Kräfte, deren Wirkung es genau zu studieren gilt. Er ist der ultimative Allround-Kämpfer und trifft sowohl nahe als auch entfernte Gegner hart. Besonderes Augenmerk verdient der PSI-Magnet (✚+B), mit dem sich Projektile absorbieren lassen – sie heilen Ness.





PUMMELUFF

ERFORDERLICHE BRAWLS: 350

Das Pokémon kann seine Kontrahenten mit Gesang einschläfern. So könnt Ihr in aller Ruhe eine Combo ansetzen, Euch heilen oder ein Extra schnappen. Und das ist auch nötig, denn die Reichweite von Pummeluffs Angriffen sind arg begrenzt. Außerdem fügen Euch die Hiebe der Feinde mächtig Schaden zu.





R.O.B.

ERFORDERLICHE BRAWLS: 160

Das NES-Zubehör ballert mit seinem Laser und nutzt den Arm als Bohrer. Diese effektiven Waffen ergänzt der Schwebeflug, mit dem man nicht nur leicht Abgründe überfliegt und Feinden entkommt, sondern R.O.B. gleichzeitig auch heilt. Ihr müsst allerdings frühzeitig ansetzen, denn der Roboter agiert träge.





SNAKE

ERFORDERLICHE BRAWLS: 130

Als Agent ist Snake nicht nur mit exzellenten Nahkampfattacken vertraut, sondern verfügt auch noch über nützliche Ausrüstung: Er kann die Cypher herbeirufen und eine Rakete fernlenken! Damit überrascht er geschützte oder weit entfernte Gegner – wenn man ihm eine Verschnaufpause lässt.





SONIC

ERFORDERLICHE BRAWLS: 300

Der schnellste Held im Prügelturnier wirbelt mit Spins, Dashs und Zielsuchsprung durch das Stadion. Er kann sogar Schwung für den durchschlagskräftigen Megaspin sammeln. Das macht ihn zu einem sehr gefährlichen Kämpfer, der einen kühlen Kopf erfordert – wer hastig steuert, kullert leicht aus der Arena.





TOON LINK

ERFORDERLICHE BRAWLS: 400

Mit den Schwertattacken der Zeichentrickversion von Link lassen sich mehrere Gegner gleichzeitig treffen, deshalb könnt Ihr Euch mitten ins Getümmel stürzen – das macht Laune! Mit Bumerang und Bogen ist Link zudem auf Distanz ein gefährlicher Gegner, den es niemals aus den Augen zu verlieren gilt.





WOLF

ERFORDERLICHE BRAWLS: 450

Wolf O'Donnel macht Fox und Falco Konkurrenz. Er kämpft stärker, ist aber langsamer als seine "Star Fox"-Kollegen. Wenn Ihr Euch nicht zuvorkommen lasst, ladet Ihr mächtige Uppercuts auf. Seine schrägen Sprünge sind allerdings im Angriff schwer einzusetzen, nutzt sie für Hopser aus der Gefahrenzone.



ONLINE

Firmware-Update 2.41: Die PlayStation 3 lernt dazu

PS3

Seit Anfang Juli freuen sich PS3-Besitzer über ein paar praktische und interessante Neuerungen im Betriebssystem ihrer Konsole. Eigentlich gab es die schon kurz davor mit dem Update 2.40, doch das soll bei einigen Anwendern Bugs und Abstürze provoziert haben – wir blieben davon verschont, aber zur Sicherheit wurde die Betriebssoftware zurückgezogen und kurz darauf überarbeitet neu veröffentlicht. Zwei Bereiche, in denen bislang die Xbox 360 die Nase vorn hatte, wurden in Angriff genommen: So ist es nun endlich möglich, während der laufenden Spiele auf die Cross-Media-Bar (XMB) zuzugreifen. Schaut jetzt nach, welche Freunde online sind und schreibt ihnen Nachrichten oder lasst Eure eigene Musik statt dem vorgegebenen Soundtrack laufen. Klingt prima, ist aber noch mit Einschränkungen versehen: Schon erschienene Spiele müssen erst per Patch den Musikwechsel zulassen, und viel mehr als obige Funktionen sind in der XMB nicht möglich – wer etwa chatten oder an den Systemeinstellungen Änderungen vornehmen will (z.B. die Sprache umstellen), kommt um ein Verlassen des Spiels weiterhin nicht herum.

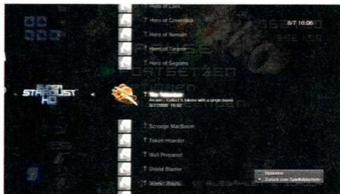


PS3 Gewonnene Trophäen werden rechts oben als Nachricht eingeblendet – das kommt einem bekannt vor...

Auch die zweite große Neuerung ist von der Xbox 360 inspiriert: Was dort Achievements bzw. Erfolge heißt, sind auf der PS3 Trophäen. Statt abstrakter Punktewertungen gibt's Pokale von Bronze bis Platin, außerdem steigt Ihr Levels auf, statt eine absolute Gesamtzahl zu haben. Auch hier gilt jedoch: Alte Spiele können das Ganze nur, wenn ein Patch es nachreicht – bislang trifft das lediglich auf "Super Stardust HD" zu. Viele neuere oder Download-Titel wollen aber nachziehen, angekündigt ist es u.a. für "Pain" oder "Buzz! Quiz TV". Bei etwas älteren Titeln sieht die Sache unterschiedlich aus, so sollen etwa Updates für "Burnout Paradise" und "Uncharted" erscheinen, während "Devil May Cry 4" und "Resistance" außen vor bleiben. Und nicht zu vergessen: Ihr müsstet alles noch einmal erspielen, automatisch bekommt Ihr nichts. Insgesamt ist das neue Firmware-Update eine feine Sache, aber um es mit der Funktionalität der vergleichbaren Xbox-360-Optionen wirklich aufzunehmen, muss noch ein langer Update-Weg zurückgelegt werden.



PS3 Lasst Eure eigene Musik während der Action laufen – wenn es das Spiel erlaubt.



PS3 Ihr könnt jederzeit nachsehen, was Ihr schon geschafft habt und welche Bedingungen gefragt sind.

KURZMELDUNGEN



DOWNLOADS • PS3, Xbox 360 und Wii begrüßen demnächst prominenten Zuwachs: "Mega Man 9" (siehe Bild links) gibt sich ganz in der Tradition der NES-Klassiker. So sieht nicht nur die Grafik absichtlich so aus wie früher, der Spielablauf bleibt ebenso gleich wie der mächtig heftige Schwierigkeitsgrad – dafür sorgt Serien-Papa Keiji Inafune höchstpersönlich. Er zeichnet auch für das Design des ersten weiblichen Bosses der "Mega Man"-Historie verantwortlich. Ein Termin steht noch nicht fest, aber der Preis: 10 Euro müssen frustgestählte Nostalgiker locker machen.

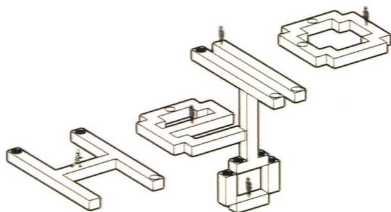
DOWNLOADS • Bis "Fable 2" in den Läden steht, dauert es noch ein paar Monate – Live-Arcade-Fans können aber schon früher loslegen. Einen Dreierpack Glücksspiele, der Casino-Standards wie Roulette oder einarmige Banditen ins "Fable"-Universum verlegt, steht bereits im August für 800 Punkte zum Download bereit. Der Clou: Dabei gewonnene Spielwährung wird ins große Abenteuer übernommen. Alternativ wartet Ihr bis zur Veröffentlichung von "Fable 2", bei dem das Trio auch dabei ist, oder Ihr macht eine Vorbestellung – dann gibt es das Ganze nämlich umsonst.

ONLINE • Wer seine Xbox 360 gelegentlich in US- oder UK-Gefilde führt, kennt den Menüpunkt "Inside Xbox". Dahinter verbirgt sich ein kostenloses Info-Portal von Microsoft, das täglich aktualisiert wird und auf neue Spiele, Downloads oder andere verwandte Themen hinweist – sowohl in Textbeiträgen als auch Videostreams. Seit kurzem ist die deutsche Variante namens "Jetzt bei Xbox" am Start, die sich mit der Lokalisierung viel Mühe gibt: Englische Videos findet Ihr in synchronisierter Form und Xbox-Veteran Boris Schneider-Johne steuert wöchentlich eigene Beiträge bei.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Echochrome

PS3



PS3 Aber hallo: Die Stages überraschen mit einfallsreichen Konstruktionen. Die Komplexität könnt Ihr vor jedem der 56 Levels festlegen.

"Echochrome" zeigt, dass man auch mit minimalistischer Schwarz-Weiß-Optik einen faszinierenden Knobelspaß konstruieren kann. Ziel des Spiels ist es, Eure Figur so durch die verschiedenen Labyrinthe zu lotsen, dass Ihr unterwegs die grauen Kollegen (Echos genannt) aufgabelt. Auf Knopfdruck startet bzw. stoppt Ihr Euren Spaziergang, an Abzweigungen geht Euer Charakter immer nach links. Durch Drehen der Levelkonstruktionen setzt Ihr sämtliche perspektivischen Prinzipien außer Kraft – schwer in Worte zu fassen. Macht Euch auf der DVD am besten selbst ein Bild davon. Leider verfolgt "Echochrome" das Konzept des Spiels für zwischendurch einen Tick zu konsequent: Die 56 Stages werden zufällig aneinander gereiht und können jederzeit übersprungen werden. Zudem ist die Steuerung nicht immer optimal und das Violinengedudel Geschmacksache. Trotzdem ein faszinierendes Erlebnis.



PS3 Heimwerker: Via Editor dürft Ihr auch eigene Labyrinthe entwerfen.

ECHOCHROME
Hersteller Sony
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Stilvoller wie extravaganter Knobler, der jedoch nicht langfristig motiviert.

SPIELSPASS 7 von 10

TEST ZUSATZ-INHALTE

Everybody's Golf: World Tour

PS3

Nach zwei neuen Charakteren folgt jetzt der erste frische Golfkurs: Die 18 Löcher des Oceania Resorts sind mittelschwer und interessant zu bespielen. Optisch gehört der Neuzugang zur "Everybody's Golf"-Spitze, die Musik geriet etwas nervig. Schade nur, dass der Platz nicht im Karriere-Modus vorkommt. So lohnt er sich mehr für fleißige Online-Sportler, dort ist er in die Rotation eingebunden.



EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR
Hersteller Sony
Preis ca. 4 Euro

NEUERUNGEN
» 18-Loch-Golfkurs in Australien

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Golf: Tee It Up!

360

Sony hat "Everybody's Golf" (siehe oben), auf der Xbox 360 fehlt eine zugänglichere Variante des Sports aber noch – und das auch weiterhin. Denn "Golf: Tee It Up" erinnert überdeutlich an den PS3-Rivalen (mit ein paar eingestreuten Steuerungsideen aus "Outlaw Golf"), ist aber eher enttäuschend: Nur zwei Kurse, schlichte Optik, nervöse Schlagsteuerung und ein wenig realistisches Verhalten des Balles sind keine Ruhmesblätter. Erstaunlich, dass Housemarque ("Super Stardust HD" auf PS3) nichts Besseres hinkriegt.



360 Sieht wie Plastik aus und spielt sich so: Die Ballphysik ist eigenwillig.

GOLF: TEE IT UP!
Hersteller Activision
Preis 10 Euro

FAZIT: Liebloses Standardgolf, das seine offensichtlichen Vorbilder mäßig erfolgreich kopiert.

SPIELSPASS 5 von 10

Neue Download-Spiele: Ende Juni / Anfang Juli

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Echochrome	Sony	PS3	-	Tüftelei mit tollem Spielprinzip und wenig motivierendem Aufbau (Test auf Seite 73).	10 €	7 von 10
Wolf of the Battlefield: Commando 3	Capcom	PS3	-	Knalliges Update der Oldie-Ballerei mit bunter Grafik und gelungener neuer "Robotron"-Steuerung, das trotz seiner Kürze Spaß macht (Test in MAN!AC 07/08).	10 €	7 von 10
Elements of Destruction	THQ	360	-	Naturkatastrophen-Rabatz, dessen nette Idee durch mäßige Technik gebremst wird.	10 €	5 von 10
Golf: Tee It Up!	Activision	360	-	Uninspirierter "Everybody's Golf"-Klon mit Macken (Test auf Seite 73).	10 €	5 von 10
Happy Tree Friends: False Alarm	Sega	360	-	Auf der brutal-knuffigen Serie basierender "Lemmings"-Ableger, der etwas unübersichtlich ist und nicht richtig in Fahrt kommt (Test auf Seite 74).	10 €	6 von 10
Schizoid	Microsoft	360	-	SciFi-"Pac-Man"-Verschnitt, der nur im Team richtig funktioniert (Test auf Seite 74).	10 €	5 von 10
Sealife Safari	Vivendi	360	-	Gemütliche Foto-Tour für zwischendurch – wie "Pokémon Snap", nur ohne Pokémon.	10 €	6 von 10
Soul Calibur	Namco-Bandai	360	Dreamcast	Um einige Spielmodi gekürzte, aber ansonsten feine Prügelei (Test auf Seite 74).	10 €	8 von 10
Zug um Zug	Playful Entertainm.	360	-	Technische spröde Umsetzung des taktiklastigen Brettspielhits von 2004 (Test auf Seite 74).	10 €	7 von 10
Block Breaker Deluxe	Gameloft	Wii	-	Schräge Aufmachung mit klassischem Kern: gelungenes "Breakout" (Test auf Seite 75).	8 €	7 von 10
Cocoto Fishing Master	Neko Entertainm.	Wii	PS2	Fischfang mit Rollenspiel-Einschlag und fummeliger Angelkontrolle.	7 €	4 von 10
Cybernoid	Commodore	Wii	C64	Knackiges Shoot'em-Up, das durch den tollen Sound auffällt (Test auf Seite 75).	5 €	5 von 10
King of the Monsters	D4 Entertainment	Wii	Neo Geo	Monster-Klopperei mit fiesen Gegnern, die am ehesten für Godzilla-Partys taugt.	9 €	4 von 10
My Pokémon Ranch	Nintendo	Wii	-	Verkappter Screensaver – wohl zur Abzocke von Pokéfans gedacht (Test auf Seite 75).	10 €	2 von 10
Pac-Attack	Namco-Bandai	Wii	SNES	Netter "Tetris"-Ableger rund um die Kult-Pampelmuse (Test auf Seite 75).	8 €	6 von 10
Pop	Nnooo	Wii	-	Sehr simple Blasenballerei mit gelungenem Psychedelik-Einschlag (Test in MAN!AC 07/08).	7 €	6 von 10
Summer Games 2	Commodore	Wii	C64	Gute Sommer-Olympiade mit teils selten versofteten Disziplinen (Test auf Seite 75).	5 €	7 von 10
Super Fantasy Zone	Sega	Wii	Mega Drive	Bonbonbunter Horizontal-Shooter, der auch für weniger versierte Ballerfans taugt.	8 €	7 von 10

Stand vom 10.07.08

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Soul Calibur

360



360 Sein Spielmodus wurde ins Nirvana geschickt, als Kämpfer ist er aber weiterhin dabei – der Alleskönner namens Edge Master.

Geschickte Taktik: Einige Wochen vor "Soulcalibur IV" packt Namco den Dreamcast-Erstling in die Live Arcade. Gönnt Ihr Euch den, stellt Ihr schnell fest, dass Dreamcast-Spiele grafisch immer noch akzeptabel sind und das Kampfsystem schon damals ausgereift war – so viel anders spielt sich die neue Episode nicht. Kritischer hingegen ist die Anpassung: Optik und Steuerung sind okay, dafür gibt's weder Widescreen noch Online-Matches. Außerdem wurde der für Solisten sehr motivierende Missions-Modus einfach ganz gekippt, was wir prompt mit Punktabzug bestrafen – schade drum.

SOUL CALIBUR
Hersteller Namco-Bandai
Preis ca. 10 Euro

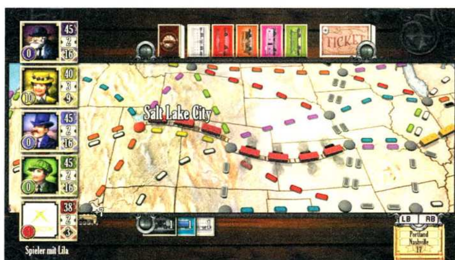
SPIELSPASS 8 von 10

FAZIT: Immer noch schicke und spielerisch einwandfreie Prügelei – leider ohne Missions-Modus.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Zug um Zug

360



360 Im Bild seht Ihr das Nordamerika-Spielfeld, bald will Hersteller Playful die Erweiterungen "Europa" und "1910" nachreichen.

"Zug um Zug" wurde nicht umsonst zum 'Spiel des Jahres 2004' gekürt: Bis zu fünf Brettspieler fechten einen spannenden Wettkampf um die besten Eisenbahnstrecken in Nordamerika aus; der ist geprägt von etwas Glück (Farbkarten ziehen), viel Taktik und einer Portion Risiko – vollständige Routen und die längste Zugstrecke überhaupt geben Bonuspunkte. Die Xbox-360-Version sieht zwar technisch sehr bieder aus, wartet jedoch mit Headset- sowie Kamera-Unterstützung auf und bietet eine gute Übersicht. Dämlich bei einer lokalen Mehrspieler-Partie ist die Tatsache, dass Gegner Eure geheime Aufträge sehen.

ZUG UM ZUG
Hersteller Playful Entertainment
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Gewitztes Taktikspiel für bis zu fünf Online-Strategen – ohne den Charme des Brettspiels.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Happy Tree Friends: False Alarm

360



360 Aus fünf mach drei: Zwei Happy Tree Friends sind schon im Jenseits – das kommt davon, wenn Ihr die Kerle nicht ständig behütet.

Der anarchische TV-Mix aus brutalem Splatter und zuckersüßer Niedlichkeit kommt in seiner Videospielform erstaunlich zahm daher. Zwar werden hier und da Kuscheltiere zerstückelt, eigentlich sollt Ihr das aber verhindern: Als unsichtbarer Hüter begleitet Ihr mit dem Zielkreuz einen selbstständig laufenden Trupp Waldbewohner durch seitlich scrollende Levels und manipuliert die Umgebung, um sie vor Fallen zu bewahren. Leider fällt das lange nicht so spaßig aus wie beim sichtlichen Vorbild "Lemmings" – das liegt nicht zuletzt an der schlechteren Übersicht und der eintönigen Optik.

HAPPY TREE FRIENDS
Hersteller Sega
Preis ca. 10 Euro

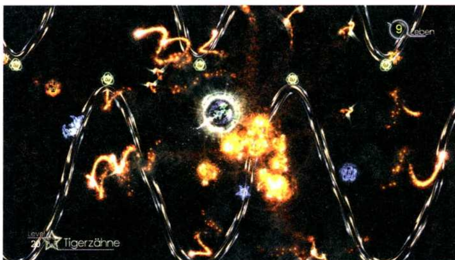
SPIELSPASS 6 von 10

FAZIT: Neumodische "Lemmings"-Variante, spielerisch wie grafisch zu monoton.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Schizoid

360



360 Knallige Effekte seht Ihr nur, wenn ein Gleiter explodiert – ansonsten ist die Optik kühl bis stylisch.

Microsofts Heimentwicklertool XNA trägt Früchte: Das erste damit initiierte Arcade-Spiel steht zum Download parat. "Schizoid" ist allerdings nicht wie erwartet ein "Robotron"-Nachkomme, sondern erinnert an "Pac-Man" – anstatt Pillen zu futtern, sammelt Ihr aber Feinde auf. Stets kurven Eure zwei Schiffe durch optisch schick inszenierte Levels und dürfen nur Gegner der eigenen Farbe schadlos berühren. Alleine bzw. mit einem CPU-Helfer macht das wenig Freude – steht ein Kumpel parat, geht deutlich mehr ab. An Abwechslung fehlt es trotzdem, zumal das gemütliche Spieltempo hin und wieder nervt.

SCHIZOID
Hersteller Microsoft
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS 5 von 10

FAZIT: Viel Stil, zu wenig dahinter: Die Gegnersammelei funktioniert nur im Team richtig gut.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Block Breaker Deluxe

Wii



Wii Während der Levels fällt die Inszenierung im hippen Disco-Stil zum Glück nicht weiter störend auf.

Gameloft scheffelt das meiste Geld mit Handy-Spielen, die gelegentlich in den echten Konsolenmarkt herüberschwappen – so auch "Block Breaker Deluxe" (das Ihr übrigens auch auf DS als Teil des "Midnight Play! Pack" bekommt). Dahinter steckt kaum mehr als eine gute Adaption des klassischen "Breakout"-Prinzips, das in Neonfarben getaucht und mit einer "Hurra-wir-feiern-eine-coole-Party"-Kulisse versehen wurde. Die ist zwar Geschmackssache, das Spiel selbst funktioniert aber einwandfrei. Auch der einmal mehr unnötige Verzicht auf eine traditionelle Steuer-Alternative stört nicht weiter.

BLOCK BREAKER DELUXE
Hersteller Gameloft
Preis 8 Euro
SPIELSPASS 7 von 10
FAZIT: Unter der etwas schrägen Präsentation steckt ein gelungenes "Breakout".

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Summer Games II

Wii (C64)

Das kommt ja passend: Pünktlich vor Peking dürfen auch Wii-Sportler maskottchenfreie Spiele veranstalten. Die acht Disziplinen sind klug und variantenreich gewählt und funktionieren überwiegend immer noch prima (nur das Fechten zickt). Für das kleine Geld macht Ihr nichts falsch.



SUMMER GAMES II
Hersteller Commodore
Preis 5 Euro
SPIELSPASS 7 von 10
FAZIT: Heute noch frische Sommerolympiade mit coolen Sportarten und wenig Schwächen.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Cybernoid

Wii (C64)

Ballerkost aus der Heimcomputer-Ära: Fliegt durch bildschirmgroße Abschnitte und macht trickreich platzierte Feinde platt. Der Schwierigkeitsgrad ist fordernd, die Grafik hat sich gut gehalten und der grandiose Soundtrack verzückt wie damals – eine ordentliche Alternative zum Sidescroll-Allerlei.



CYBERNOID
Hersteller Commodore
Preis 5 Euro
SPIELSPASS 5 von 10
FAZIT: Knackiger Shoot'em-Up-Opa im Einzelbild, der vor allem musikalisch begeistert.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

My Pokémon Ranch

Wii



Wii Das verspricht Action: Das Geschenk des Tages ist ein Trainingssack, auf den sich prompt ein paar Pokémon stürzen.

Mit Pokémon kann man Geld machen, das weiß Nintendo nur zu gut. Während viele Ableger-Spiele qualitativ überzeugen, ist "My Pokémon Ranch" dreiste Abzocke, für die sich die Japaner schämen sollten. Denn eigentlich steckt dahinter kaum mehr als eine Variation des (wohlgemerkt kostenfreien) Mii-Kanals: Auf einer Farm latschen Miis und Pokémon als vereinfacht-hässliche Polygonmodelle umher – und manchmal machen sie was, das war's auch schon fast. Nominell habt Ihr ein paar Einflussmöglichkeiten wie ein täglich wechselndes Geschenk oder freies Umsehen, aber das macht den Kohl nicht fett. Wer sich trotzdem etwas länger damit beschäftigt, erkennt den Hauptzweck schnell: Ihr könnt Tierchen der Perl- und Diamant-Editionen des DS importieren und dort lagern – wer irgendwann 1.000 Stück zusammen hat, erhält als Belohnung das extrem rare Pokémon Mew. Das ist immerhin etwas – dafür jedoch 10 Euro zu verlangen, halten wir für eine Frechheit.



Wii Nanu? Die Farm-Miis leiden unter grobpixeligen Texturen.

MY POKÉMON FARM
Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro
SPIELSPASS 2 von 10
FAZIT: Als Spiel getarntes Aufbewahrungssystem für Pokémon, das entschieden zu wenig bietet.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Pac-Attack

Wii (SNES)

Pac-Man hat sie alle gehabt! Die Spielegenres natürlich – was sonst? Klar, dass in den 25 Lebensjahren auch ein Knobelspiel seinen Weg gekreuzt hat. Das orientiert sich an "Tetris", allerdings purzeln hier nicht nur Blöcke, sondern auch Geister herab. Die Störenfriede verduften, wenn ein Pac-Man-Symbol von oben naht und die Gespenster wegmampft. Das bringt Schwung in die Stapelei – auf Dauer jedoch nicht genug. Auch die vorgegebenen Rätsel sind nur kurzfristig interessant, weshalb wir von langen "Pac-Attack"-Runden abraten.



PAC-ATTACK
Hersteller Namco-Bandai
Preis 8 Euro
SPIELSPASS 6 von 10
FAZIT: Witziger Knobel-Ausflug der Pixel-Pampelmuse – auf Dauer jedoch zu eintönig.

IMPORT



ZOMBIEWAHNSINN



ARCADE "Zombie Guitar Hero"?

ARCADE • Anstatt wie bisher auf Splattereffekte und turmhohe Endgegner zu setzen, verfällt Segas berüchtigte "House of the Dead"-Serie dem Minispiel-Wahnsinn. Mit Knarre und Fußpedal bewaffnet ("Time Crisis" lässt grüßen) absolviert Ihr am "House of the Dead EX"-Automaten ulkige Minigames. Sega ließ auf einer Privatmesse nur wenig Details zum Spielablauf aus dem Sack, die veröffentlichten Bilder versprechen aber skurrile Disziplinen: Mimt den modrigen Rockstar, punktet beim Zombie-Bowling, betätigt Euch als hinkender Erntehelfer oder kämpft gegen untote Sumoringer.



RETRO-DRESSMAN

KLEIDUNG • Krawatten sind uncool und nur was für Spießer, Bankangestellte und Versicherungsberater? Von wegen: Mit diesem coolen Retro-Accessoire fallt Ihr garantiert bei jeder Zocksession, in der Arbeit oder auch im nächtlichen Partyleben auf. Wir haben das extravagante Kleidungsstück '8-bit Tie' im amerikanischen Webshop www.thinkgeek.com aufgestöbert. Für umgerechnet 10 Euro plus Versandkosten könnte der Retroschlips bald Euer Outfit veredeln; die Krawatte ist aus Mikrofasern hergestellt, alternativ auch in Rot erhältlich und besitzt eine Clip-on-Funktion – umständliches Knotenbinden fällt also weg.



KLAVIERMUSIK

SOUNDTRACK • Mit umgerechnet gut 17 Euro ist die "Final Fantasy XI Piano Collection" nicht gerade günstig. Dafür erhalten Fans neben elf einzigartig arrangierten Stücken aus dem "Final Fantasy"-Universum auch einen Zahlencode, der ein neues Item im Spiel freischaltet.



LICHT AUS, SAMUS AN

MERCHANDISE • Satte 225 US-Dollar will Hersteller First4Figures für die 'Samus Phazon Suit'-Figur – das sind selbst beim aktuell lausigen Dollarkurs noch über 140 Euro. Allerdings habt Ihr noch bis Anfang nächsten Jahres Zeit, die Kröten mobilzumachen – dann kommt die knapp 30 cm hohe Statue in den Handel. Der Clou an der Mini-Kopfgeldjägerin: Über 25 in die Figur verbaute LEDs lassen Samus noch cooler und mysteriöser wirken. Die Nintendo-Braut steht auf einem verspiegelten Sockel und ist auf weltweit 1.500 Stück limitiert. Betuchte Sammler surfen auf www.first4figures.com – dort finden sie außerdem schicke Statuen von Altair und Link.



Samus kommt erst in abgedunkelten Räumen voll zur Geltung.

10 IMPORTANT IMPORTS
DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Afrika	Sony	PS3	40 €	Japan	28. August
Final Fantasy IV	Square Enix	DS	30 €	USA	im Handel
Final Fantasy Fables: Chocobo...	Square Enix	Wii	30 €	USA	im Handel
Mario Super Sluggers	Nintendo	Wii	40 €	USA	25. August
N+	Atari	PSP / DS	20 €	USA	12. August
Phantasy Star Portable	Sega	PSP	35 €	Japan	im Handel
Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS	30 €	Japan	im Handel
Spectral Force 3	Atlus	360	45 €	USA	im Handel
Tales of Vesperia	360	USA	45 €	USA	26. August
Vampire Rain: Altered Species	Ignition	PS3	30 €	USA	26. August

IMPORT-TICKER >>

+++ Endlich: Tecnosoft bestätigt die Entwicklung von "Thunder Force VI" (siehe Bilder rechts). Sega übernimmt den Vertrieb, die japanische PS2-Version erscheint bereits am 30. Oktober. +++



Blast Works

INFOS

System Wii (US-Import)
Entwickler Budcat Creations, USA
Hersteller Majesco
Genre Shoot'em-Up
D-Termin 3. Quartal

FAZIT

Pfiffiges 2D-Shoot'em-Up mit tollem Editor, Online-Anbindung und feinen Bonusspielen.

Der Japaner Kenta Cho ist nur eingefleischten Shoot'em-Up-Fans ein Begriff: Seine kleine Spieleschmiede ABA Games entwickelt PC-Ballereien, die allesamt kostenlos über die Website www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/index_e.html erhältlich sind. Hinter der Wii-Schießerei "Blast Works" verbergen sich vier Umsetzungen von Chos Projektilfeuerwerken – der Horizontal-Shooter "Tumiki Fighters" wurde zum Hauptspiel auserkoren.

Dort tuckert Ihr mit Eurem Schiff von links nach rechts und feuert ohne Unterlass auf schwächliche Gegner. Über intelligente Feindformationen oder knifflige Projektilmuster müsst Ihr Euch nur selten Gedanken machen – viel öfter fallt Ihr dem vorherrschenden Chaos und der Unübersichtlichkeit zum Opfer. Schuld daran ist die ebenso einfache wie spannende Grundidee des Spiels: Statt zu explodieren, torkeln abgeschossene Schiffe durch die Luft und bleiben bei Kontakt mit Eurem Gleiter an dessen Oberfläche kleben. Versierte Spieler fangen durch die Luft wirbelnde Wracks im richtigen Winkel auf – dann verleihen Euch die Kanonen der aufgesammelten Feinde zusätzliche Feuerkraft. Binnen einer Spielminute kann Euer Gleiter zum bildschirmfüllenden Gerümpelhaufen mutieren; der sieht ulkig aus und fungiert gleichzeitig als Schutzschild. Doch Vorsicht: Feindliche Treffer zerstören Euer Bollwerk in wenigen Sekunden. Um das zu verhindern, lasst Ihr Eure 'Begleiter' auf Knopfdruck verschwinden und weicht den Schüssen wieselflink aus. Trotz dieser pfiffigen Spielmechanik langweilt Euch "Tumiki Fighters" nach einer Weile – zu einfallslos ist das Leveldesign, zu gleichförmig sind die Gegnerscharen.



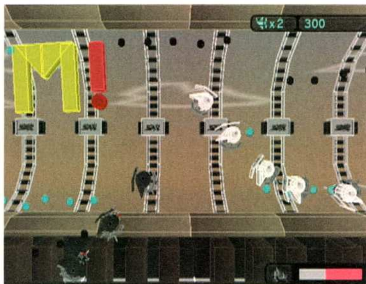
Wii Aufgelesene Wrackteile klappt Ihr auf Knopfdruck aus (oben) und ein.



Wii Der simple Grafikstil des "Blast Works"-Hauptspiels "Tumiki Fighters" kann mit der schickeren PC-Vorlage nicht mithalten.



Wii Schnell gebaut: Mit wenigen Handgriffen basteln wir ein simples MAN!AC-Raumschiff und fliegen...



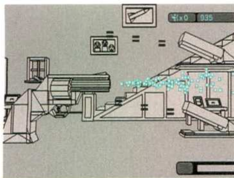
Wii ...durch den Raumhafen aus "Ikaruga" – Letzteren haben wir kurz davor aus dem Internet heruntergeladen.

Könnt Ihr es besser?

Höchste Zeit also, den mächtigen Editor auszuprobieren: Hier erstellt Ihr nicht nur eigene Schiffe und frische Feinde, sondern tüftelt auch an neuen Projektilmustern und erschafft komplette Levels. Um Euch im Editor-Dschungel zurechtzufinden, braucht Ihr Zeit und Muße, außerdem solltet Ihr die umfangreiche Anleitung studieren. Wer lieber andere arbeiten lässt, meldet sich bei www.blastworksdepot.com an und pickt sich die interessantesten Kreationen der amerikanischen Spielergemeinde heraus: Packt Levels, Schiffe & Co. in die Downloadwarteschlange und ruft diese dann mit Eurem Wii ab.

Unter dem Punkt 'Extras' im Hauptmenü verbergen sich drei ebenso sehens- wie spielenswerte Bonus-Shooter: "rRootage" ist leicht freigespielt, "Torus Trooper" und "Gunroar" bekommen nur beinharte Ballerprofis zu Gesicht. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com





Wii Ein Spiel, unendlich viele Gesichter: im Editor erstellte Levels.



Wii Style over Substance? Kenta Chos Shooter glänzen mit eleganter Optik und überraschen mit einfallsreichen Spielkonzepten, so auch "rRootage".

BLAST WORKS

» "Katamari Damashi" als Ballerspiel
» bastelt im Editor eigene Levels
» Vierspieler-Modus verfügbar
» spielt drei zusätzliche 2D-Shooter frei

Wii **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

73 von 100

Battle Fantasia

INFOS

System	PS3 / 360 (Japan-Import)
Entwickler	Arc System Works, Japan
Hersteller	Arc System Works
Genre	Beat'em Up
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Hübscher Prügler mit ausgefeiltem 2D-Kampfsystem und putzigem Story-Modus.

Arc System Works. Der Name dieser Firma steht wie kaum ein anderer für erstklassige Prügelspiel-Unterhaltung. Mit "Battle Fantasia" erteilen uns die "Guilty Gear"-Väter die erste Next-Gen-Abreibung.

"Battle Fantasia" ist ein 2,5D-Spiel, die 2D-Spielmechanik steckt im 3D-Grafikgewand. Zwölf Fighter stehen Euch zu Beginn für Story- und Versus-Modi bereit. Das Design der Figuren ähnelt dem von "Guilty Gear", ist aber nicht ganz so abgedreht. Aufgrund der Aquarell-Optik erinnert die Präsentation an eine Mischung der Rollenspiele "Saga Frontier 2" (PSone) und "Eternal Sonata" (360) – das kommt in den vielen Cut-Scenes besonders gut herüber.

Gespielt wird mit fünf Buttons: Zu den vier Angriffstasten gesellt sich der 'Gachi'-Button. Das 'Gachi'-System ähnelt dem 'Parry'-Feature aus "Street Fighter III": Wehrt feindliche Angriffe ohne Energieverlust ab und gewinnt einen Zeitvorteil, um Konter anzusetzen oder Euren Gegner wegzustoßen; dieser prallt am Bildschirmrand ab und Ihr könnt eine Juggle-Combo ansetzen. Insgesamt ist das Spiel weniger Luftkampf-lastig als "Guilty Gear", die Combos eher kurz – Genre-Standards wie 'Super-' oder 'Jump-Cancels' sind aber dabei. Neu ist das 'Heat Up'-System: Habt Ihr die Super-Leiste mindestens einmal aufgeladen, könnt Ihr den 'Heat Up'-Modus aktivieren. Die Effekte sind je nach Charakter unterschiedlich und sorgen für Abwechslung.

"Battle Fantasia" bezirzt Euch mit der märchenhaften Präsentation, witzigen Charakteren und dem flotten Kampfsystem – eine echte Alternative zu "Soulcalibur IV". *jk*

Testmuster von ACME • www.acme-online.nl





PS3 Kommt Ihr Maskenträger Face zu nahe, zückt er die Bazooka.



PS3 Hier wird der 'Foot-Sweep' noch wörtlich genommen: Coyori fegt Odile die Beine weg – achtet auf die ausgefeilte Gesichtsmimik im Anime-Stil.

BATTLE FANTASIA

» 2D-Kampfsystem mit 3D-Grafik
» Story-Modus mit hübschen Cut-Scenes
» online spielbar

PlayStation 3 — **SPIELSPASS 81 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

Metal Slug 7

INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	SNK Playmore
Genre	Action
D-Termin	4. Quartal

FAZIT

Rasanter Actionspaß für 2D-Liebhaber – leider nicht mehr so gut wie Episode 1-3.





DS Tarma besiegt Alien-Soldaten, Ralf die 'Combat School' (unten).





DS Bossfights: Das Riesenrobo-Duell gegen O'Neill ist grandios, der Klettermaxe aus Level 2 von Teil zwei geklaut.

Das große "Metal Slug" beehrt den kleinen DS – die siebte Episode erscheint exklusiv für das Handheld. Mit gezogener Wumme ballert und bombt Ihr das Leben aus sieben scrollenden 2D-Landschaften. Die Action ist mal gut, mal grandios, die Bitmap-Optik hübsch, die Steuerung griffig. Serienkenner vermissen Verzweigungen innerhalb der Levels, wundern sich über den neuen Granaten-Weitwurf (Richtungstaste + A) und profitieren wie schon in Teil 6 von der Möglichkeit, Waffen zu wechseln. Ärgerlich sind die grobpixelige Karte auf dem unteren Schirm und der Wegfall der Mehrspieler-Variante; den etwas kratzigen Sound wertet Ihr mit Kopfhörer merklich auf. Für Langzeitmotivation sorgen die zahllosen Missionen der 'Combat School', zudem befreit Ihr 100 (teils versteckte) Gefangene.

Leider versprüht "Metal Slug 7" auf dem kleinen DS-Schirm nicht den Charme der Arcade-, Neo-Geo-, Saturn-, PSone, Xbox-, PS2-, PSP-, Wii- oder Xbox-360-Vorgänger – zumal Ihr feindliche Kugeln etwas schlecht erkennt und Euch über so manchen erlittenen Treffer wundert. Einsteiger freuen sich über den 'Easy'-Modus mit mehr Continues und steter MG-Munition, die superben Levels 6 und 7 wird jedermann lieben. *ms*

METAL SLUG 7

» 7 Levels + Combat School
» rette alle 100 Gefangenen
» kein Mehrspieler-Modus

DS — **SPIELSPASS 79 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

Shoppen in West und Ost

Ein echter Spiele-MAN!AC sucht sich den Urlaubsort nach den Einkaufsmöglichkeiten aus. Wir geben Orientierungshilfe.

SHOPPEN IN DEN USA

In den USA haben Spiele zwar einen höheren Stellenwert als hierzulande, doch der Verkauf läuft in ähnlichen Bahnen ab. Wer darauf hofft, bei einem Urlaub in Amerika exotische Einkaufs-Erfahrungen machen zu können, wird enttäuscht. Nicht, dass es keine Freakshops gibt: In Second-Hand-Tempeln wie dem **Game Dude** im Norden von Los Angeles lohnt sich die Suche nach raren US-Versionen von "Chrono Trigger" oder "Lunar: The Silverstar". Doch sind solche Läden eher selten. Spiele werden auch in den USA immer mehr zum Massenphänomen und kleine Game-Shops haben es nicht leicht, Kunden zu finden.

KETTENWAHN

Im Regelfall werdet Ihr in einer US-Großstadt Spiele in einer von zwei Ladensorten finden: in Elektro-Großmärkten und Händler-Ketten. **Circuit City** ist unseren Saturn- und Media-Markt-Filialen ähnlich, wobei das Verhältnis von Spielen zu den restlichen Artikeln wie CDs, DVDs und Elektronikgeräten überraschend klein ausfallen kann – Schnäppchen braucht Ihr dort in der Regel ebenfalls nicht zu suchen. Am häufigsten begegnet Euch aber eine Ladenkette, die sich seit Kurzem auch in Deutschland ausbreitet: **Gamestop**. Nach der Übernahme des Konkurrenten EB Games ist ein dichtes Standort-Netz entstanden, bei dem sich jede Filiale an ein festes Strickmuster hält: Neben dem üblichen Angebot an aktuellen Titeln liegt ein großes Augenmerk auf Gebrauchtware, deren Ankauf durch "Gib zwei alte Spiele her, krieg' 50% Rabatt"-Deals angeschoben wird. Je nach Alter finden diese neben der Neuware im Regal Platz oder landen in Niedrigpreis-Grabbelkisten. Auffallend ist für den ordnungsliebenden Deutschen, wie viele Datenträger ohne die Originalpackung angeboten werden. Auch ungewohnt, obwohl inzwischen immer öfter hierzulande anzutreffen, sind Vorbestellungskartons, die ähnlich wie 'echte' Spiele im Regal stehen und zur Reservierung anregen sollen.

SHOPPEN IN JAPAN

Nach wie vor ist das Tokioter Viertel Akihabara die erste Anlaufstätte für Spielefreaks *in Japan*. Nirgendwo sonst ist die Auswahl an alter und neuer Soft- und Hardware so







USA: Stationen zum Download von DS-Demos sind geläufig. Alte GBA-Module gibt es fast immer ohne Verpackung (unten), während kommende Titel mit Leerhüllen beworben werden (rechts).





unüberschaubar. Besonders reizvoll ist die Jagd nach gebrauchter Ware: Da viele japanische Zocker pfleglich mit ihren Spielen umgehen, findet Ihr z.B. immer noch neuwertige und komplette Super-Famicom-Spiele. In Japan sind Infos zum Zustand bei allen gebrauchten Spielen kenntlich gemacht. So seht Ihr sofort, ob Kratzer auf der Disc oder ob alle Beipack-Zettel noch vorhanden sind, bevor Ihr die Kreditkarte zückt. Lose Module von Spiele-Gurken werden für zehn Cent verramscht, während für original verpackte Special Editions oft der Neupreis verlangt wird.

VON RETRO BIS LAST-GEN

In Akihabara quellen die Händlerregale über vor alten Spieleperlen und zugehöriger Hardware. Die drei Filialen der **Trader**-Kette sind ein guter Ausgangspunkt für den Retro-Streifzug. Ob Neo Geo Pocket Color, Famicom oder Saturn: Auf bis zu fünf Stockwerken stehen nach System sortiert sämtliche Generationen der Videospiel-Historie zum durchstöbern bereit. Ebenfalls ergiebig sind die Regale des **Super Potatoe**. Allerdings liegen die Preise in Anbetracht des teilweise miesen Zustandes der Spiele ziemlich hoch. Lohnender fällt ein Besuch der **Liberty**-Filialen aus. Der Zustand der meisten alten Titel ist tadellos und die ein oder andere rare Sammlerbox findet Ihr hier auch.

DAS NEUESTE VOM NEUEN

Die aktuellsten Titel samt Soundtracks und Merchandise liegen in den riesigen Filialen von Ketten wie **Big Camera** und **Asobit City** aus. Besonders zu empfehlen ist die **Sofmap**-Kette: Sie führt nicht nur zusätzlich Second-Hand-Ware, sondern haut bei vielen Aktionen aktuelle Titel zu Niedrig-Preisen raus. Wollt Ihr Geld bei Neuerscheinungen sparen, übt Euch in Geduld: Dank der Schnelllebigkeit des japanischen Marktes finden sich ein paar Tage nach Release auch Neuheiten günstig im Gebraucht-Regal wieder. *us/jk*

Japan: DVDs und Spiele finden sich haufenweise in den Regalen Akihabaras (oben und unten). Im Kaufhaus Ishimaru gibt es viel Elektronik, aber wenig Spiele (rechts). Auch Merchandise im Überfluss lockt in Akihabara (unten).





INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ●	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
2 ▲	Fallout 3	PS3 / 360	Bethesda	Action-Rollenspiel
3 ●	Gears of War 2	360	Microsoft	Action
4 (neu)	Mirror's Edge	PS3 / 360	Electronic Arts	Action-Adventure
5 ▲	Beyond Good and Evil 2	PS3 / 360	Ubisoft	Action-Adventure
6 ▲	Street Fighter IV	PS3 / 360	Capcom	Beat'em-Up
7 ▼	Wipeout HD	PS3	Sony	Rennspiel
8 ▼	Far Cry 2	PS3 / 360	Ubisoft	Ego-Shooter
9 (neu)	Sonic Unleashed	PS3 / 360	Sega	Jump'n'Run
10 (neu)	Final Fantasy XIII	PS3 / 360	Square Enix	Rollenspiel

* Ihr bestimmt die Most Wanted Charts: Stimmt ab auf www.maniac-forum.de/forum

Zockerbude des Monats

Wenn er könnte, würde er wohl auf Shadow Moses Island wohnen. Dabei ist die Bude von Fabio Battaglia (Forumsname: Otaku Snake) doch viel heimeliger.

Durchstöbert man das Zimmer von Fabio (ansässig bei Augsburg), wird klar: Dieser Mann ist ein wahrer "Metal Gear Solid"-Fan! Allerlei Merchandise und Collector's Editions zur Serie sind selbstverständlich. So richtig stolz ist der Schleichprofi allerdings auf die von Kojima signierten Spiele (Teil 1-3). Dabei wäre die Autogrammstunde fast geplatzt, weil Fabio kurz vor dem Kreislaufkollaps stand, als er den Spieleproduzenten auf der Games Convention 2007 treffen sollte. Wie Ihr auf dem Foto links seht, durfte er sich jedoch beim Meister abstützen. Seit Fabio mit Michael (dem "MGS"-Fanboy der Redaktion) in Kontakt steht, hört man den Schreiberling nonstop tippen und E-Mails verschicken – da haben sich zwei gefunden. Bei "MGS 4" ist Fabio mittlerweile übrigens beim fünften Durchgang...



Glücklich vereint: "Metal Gear"-Schöpfer Hideo Kojima und Fabio.





Zockerparadies: gemütliche Sofas, ein Schrank voller Spiele, eine Full-HD-Glotze und MAN!AC-Hefte auf dem Tisch.

Die Welt da draußen sollte unbedingt Eure Zockerbude gesehen haben? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an ak@maniac.de!

Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn

Kulturschock



13. Juli Wer das erste Mal nach Los Angeles fliegt, muss umdenken. Während der USA-erfahrene Ulrich zielstrebig auf den nächsten gratis Cola-Refill wartete, staunte Michael auf seiner ersten E3 über lokale Gepflogenheiten: Man wählt im Diner nicht selbst den Platz, man stopft Millionen von Kalorien in sich rein und wird ständig von Fremden gefragt, wie es einem denn gehe. Jetzt bloß nicht ernsthaft antworten! Mit einem höflichen "Fine, thanks – how are you?" liegt Ihr goldrichtig.

Astronautenfutter & Falschgeld

9. Juli

Das riecht nach Bestechung! EA ließ uns 10.000 Dollar der 'United States of Wherever' zukommen – ganz klar ein Versuch, über die miese Grafik und die vielen Bugs von "Mercenaries 2" hinwegzutäuschen. Und was soll das Haargel? Soll das eine Anspielung auf die Mähnen der MAN!ACs sein? Immerhin gab's passend zum Weltall-Schocker "Dead Space" zwei Pakete Astronautennahrung: "Vanille-Eis" und "Erdbeeren". Und das, obwohl der Gruselknaller schon jetzt so gut ist, dass uns selbst gezuckerte Leckereien das Spielerlebnis nicht mehr versüßen können.



HES (Hotel Entertainment System)

20. Juni

Zwei Wochen lang wollte Thomas abseits von Videospielen seinen Florida-Urlaub genießen, um die hiesigen Themenparks unsicher zu machen. Doch kaum im Hotelzimmer angekommen, fiel ihm ein verführerischer GameCube-Controller in die Hände, mit dem man Nintendo-Titel am TV-System zocken konnte. Klassiker wie "Mario Kart Double Dash" oder "Legend of Zelda" kosteten aber ein paar Dollar extra. So widerstand er der Versuchung und legte lieber Bonusrunden auf den magenumdrehenden Achterbahnfahrten ein.





Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Die Abkürzung E3 steht nicht nur für die Electronic Entertainment Expo, sondern auch für einen europäischen Fernwanderweg, ein Boeing-Aufklärungsflugzeug, das (noch im Bau befindliche) höchste Holzhaus Deutschlands, den IATA-Code der russischen Domodedovo Airlines, eine Olympus-Spiegelreflexkamera und das Hormon Estriol.

Mexikanische Köstlichkeiten

17. Juli



Kurz vor dem Rückflug von Los Angeles nach München hatten Ulrich und Michael die Schnapsidee, beim Mexikaner am Flughafen zu essen. Das Ergebnis seht Ihr in Form von 'leckeren' Enchiladas mit geschmacksneutraler Hühnchenfüllung, pampigem Bohnenmus und schlaffem Salat unter fetter Mayonnaise. Leider hat das Ganze so geschmeckt wie es aussieht, weshalb die beiden MAN!ACS die gesamte Aluschale ruckzuck im Müll versenkten. Kaum zu glauben, aber wahr: Danach war selbst das mäßige Essen im Flugzeug ein echter Gaumenschmaus!

LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAN!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Konami klagt

Wie man mittlerweile auf zahlreichen Webseiten lesen kann, hat Konami erneut die Klagewut gepackt. Das Verklagen anderer Konkurrenzfirmen scheint ja bei den Herrschaften aus Japan Tradition zu haben. Musikspiele wie "Pump It Up" und "In The Groove" wurden schließlich schon ausreichend beschossen, da sie einige von Konamis zahlreichen Patenten (für Eingabegeräte z.B.) verletzten. Zudem zahlt – soweit ich weiß – Activision für "Guitar Hero" regelmäßig Gebühren an Konami, um sich die Anwälte vom Hals zu halten.

Ich möchte nun nicht bezweifeln, dass solche Aktionen wirtschaftlich falsch sind, aber mir als Spieler geben sie ein ungutes Gefühl. Immerhin vernachlässigt Konami den europäischen Markt doch sehr – zumindest wenn man von Musikspielen redet. Mit der "Dancing Stage"-Reihe habe ich aufgrund von starken Qualitätsschwankungen längst abgeschlossen. Außerdem reizt das spielerisch eher simple "Guitar Freaks" im nicht-japanischen Raum kaum jemanden. Rächt sich nun Konami dafür, dass die Firma den Nerv der Zeit verfehlte? Zwar möchte ich keine großen Reden schwingen, aber für mich sind Videospiele eine Kunstform, weswegen es schade wäre, wenn gute Spiele(-reihen) wegen Paragraf-Firlefanz schlichtweg vernichtet werden. Besonders ärgerlich ist das auch für jene Zocker, die viel Geld für entsprechende Peripherie ausgegeben haben und nun keine Fortsetzung bekommen.

Könntet Ihr vielleicht einen Artikel zu Recht und Unrecht innerhalb der Videospielindustrie verfassen? Das Thema ist meiner Meinung nach sehr interessant und brisant, da es immer weniger Lücken zum Füllen gibt und sich viele Spielideen bereits überschneiden. Beispiele für Rechtsprobleme gibt es wohl genug. Nicht umsonst genießt der Spruch "Konami will sue (you)!" im WWW große Popularität.

Patrick Nowara, via E-Mail

In Deinem letzten Absatz triffst Du den Kern der Sache und nimmst den Inhalt eines solchen Artikels vorweg: Viele Spielideen überschneiden sich bzw. sind auf alte Konzepte zurückzuführen. Von anderen Games Ideen aufzugreifen, sie weiterzuentwickeln und in eigene Projekte einzubauen, ist gängige Praxis – und wird auch von allen so hingenommen. Uns ist zumindest kein prominenter Rechtsstreit bekannt, in dem es um Ideenklau von Videospielen geht.

Anders verhält es sich mit Hardware und Zubehör: Hier werden Patente vergeben und entsprechend Lizenzgebühren fällig. Über diese Schiene wird es Konami wohl auch versuchen, schließlich haben sie durch ihre früheren Musikspiele samt Spezialhardware ("Dancing Stage", "Guitar Freaks" etc.) einige Patente in petto.

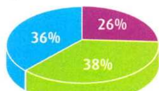
Warum Konami nicht schon bei der Veröffentlichung von "Guitar Hero" anno 2005 rechtliche Schritte einleitete, bleibt schleierhaft. Ob die japanische Traditionsfirma mit der aktuellen Klage gegen Entwickler Harmonix auf das schnelle Geld aus ist und so seinen Frust kompensiert, weil man einen Trend verpasst hat und nun mit dem auf der E3-Messe vorgestellten "Rock Revolution" hinterherhechelt, können wir nicht beantworten. Die weltweiten Umsätze mit den "Guitar Hero"- und "Rock Band"-Episoden sind jedenfalls gewaltig.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Installationen, Firmware-Aktualisierungen, Patches – nerven Dich die ständigen Updates bei PS3 & Co.?

- **A** **Total! Die dauernden Unterbrechungen nerven.**
- **B** **Nö, von Installationen und Patches profitiere ich ja.**
- **C** **Bei Wii und Xbox 360 ist es okay, auf PS3 stört es gewaltig.**



Nachteil: Nintendo

Obwohl ich mit der MAN!AC recht zufrieden bin, stößt mir das eine oder andere sauer auf. Ich würde zwar sagen dass ich offen für alle Konsolen bin, auch wenn ich nur den Wii besitze, weil mir einfach Zeit und Geld fehlen, doch bin ich der Meinung, dass Ihr nicht ganz objektiv seid.

Das fängt bei der Releaseliste an, wo PS3 und Xbox 360 dadurch länger gemacht werden, weil eine Menge 2009er-Daten auftauchen und beim Wii nur zwei oder drei und geht hin bis zur generellen Berichterstattung. Wenn eine Version, wie bei "Top Spin 3", schlechter bewertet wird, wünschte ich mir, dies würde schon im Text stehen und nicht nur unter den Stichpunkten. Oder "Call of Duty 5": Da wird gemosert, dass nichts Neues kommt, aber bei "Gears of War 2" wird es nur so nebenbei erwähnt. Lasst Ihr Euch so von der Grafik blenden?

Nächstes Beispiel: "Super Smash Bros. Brawl": Wieso gibt es bei diesem Topspiel nur eine Meinung und beim verkorksten "Alone in the Dark" zwei. Es reicht doch der Bericht und eine Meinung! Sorry, das verstehe ich nicht und das Schlimme ist ja, dass dies schon seit ein paar Ausgaben so ist und ich das Gefühl habe, dass es immer schlimmer wird. Mal schauen, wie es bei der nächsten Ausgabe wird. Eure Hintergrundberichte finde ich aber klasse und sehr informativ und wenn Ihr mal bei Rockstar seid: Ich würde mich sehr über ein "GTA" – und sei es nur "San Andreas" – für den Wii freuen.

Eike Horn, via E-Mail

Sei beruhigt: Die MAN!AC-Redaktion ist heiß auf gute Spiele – auf welcher Hardware diese laufen, ist uns egal. Daher benachteiligen wir keine Konsole, auch wenn es für Dich als Nintendo-Fan vielleicht den Anschein hat, dass der Wii etwas zu kurz kommt.

In der Releaseliste führen wir nur Titel, die entweder von den Herstellern offiziell angekündigt oder anderweitig bestätigt sind. Wir bemühen uns jeden Monat um Vollständigkeit, garantieren können wir die aber nicht.

Beim Test von "Top Spin 3" findest Du im normalen Text sehr wohl die relevanten und zur Abwertung führenden Aussagen über die Wii-Version – einfach den letzten Absatz noch einmal lesen.

Von der Grafik lassen wir uns nicht blenden, bei einigen Spielen ist sie allerdings das Spielspaß-Sahnehäubchen. Das spiegelt sich auch im Test von "Super Smash Bros. Brawl" wider: Die Wii-Prügelei ist kein optischer Knaller, kassiert aber eine Top-Wertung. Dass wir "Alone in the Dark" zwei Meinungskästen spendiert haben, liegt an dem zwiegespaltenen Eindruck, den das Horror-Abenteuer bei uns hinterlassen hat – daher äußerten zwei Redakteure ihre Ansichten.

Man soll zwar niemals nie sagen: Aber dass ein "GTA" auf dem Wii erscheint, halten wir – trotz der angekündigten DS-Episode – für ausgeschlossen. Der Wii ist für eine andere Zielgruppe ausgelegt als PS3 und Xbox 360 – familientaugliche Unterhaltung auf der einen, 'erwachsenere' Videospiel-Kost auf der anderen Seite. Das mag für Nintendo-Fans hart klingen und es lassen sich auch einige wenige Gegenbeispiele anbringen, aber letztlich passt "GTA" nicht zum Wii-Konzept.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: "Der peinlich-drollige Japaner mit der 80er-Jahre-Rambo-Matte" aus dem "Insert Coin 2008"-Artikel der letzten Ausgabe ist in Wirklichkeit Segata Sanchiro, eine von Sega ins Leben gerufene Kunstfigur, die Ende der 90er-Jahre in diversen japanischen Saturn-TV-Werbespots auftauchte. Wir haben Segata nicht erkannt, so glaubhaft verkörperte er den Vietnam-Veteranen John Rambo. Vielleicht waren wir auch nur von den heißen Tarnoptik-Pants seiner Foto-Partnerin abgelenkt. Schande auf unser Haupt und möge ihm das blaue Licht, das blau leuchtet, treu zur Seite stehen.

The Last Langer

"The Last Ninja" hat lächerliche 9.8 Millionen (gerundet) Treffer bei Google. Dieses Spiel ist wirklich sehr unbedeutend. Jeder, der "The Last Ninja" für unspielbar hält (Tester Ulrich?), sollte das C64-Longplay bei YouTube mal angucken. (...)

Marc Langer, via E-Mail



MAN!AC



Halle 2 / Stand K22



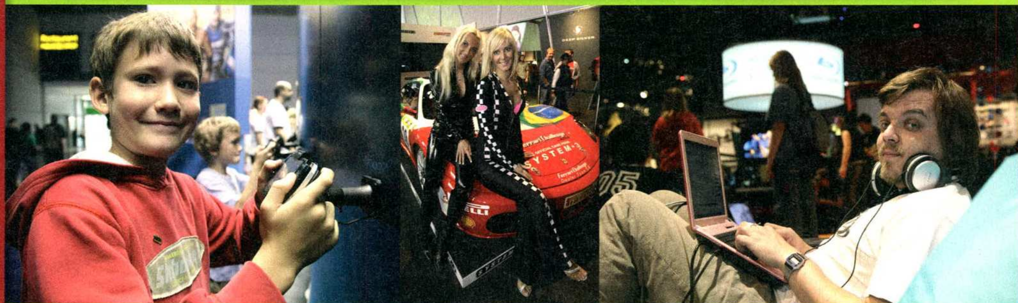
GAMES CONVENTION

Leipzig, 21. - 24. August 2008

Trefft die MAN!ACs! Egal, ob hitzige Wertungsdiskussionen, spannende Geschichten aus dem Redaktionsalltag oder gemütliche Videospielplaudereien – bei uns seid Ihr zu Gast bei Freunden.

Goodies und feine Preise spendieren wir haufenweise, jedoch müsst Ihr Euch die Präsente hart verdienen: Wer in einem Spielduell (Übersicht der Spiele siehe Kasten links unten) gegen die Videogame-Profis als Sieger vom virtuellen Platz geht, erhält eine Belohnung der Extraklasse. Außerdem könnt Ihr ein besonders günstiges Messe-Abo abschließen und Euch fortan monatlich über die prall gefüllte MAN!AC im Briefkasten freuen.

Ihr findet uns in Halle 2, Stand K22, einen Padwurf vom THQ-Stand entfernt (siehe Plan unten).



DAS WIRD GESPIELT:

- » Mario Kart Wii (Wii)
- » Pong (Pong-Konsole)
- » Soul Calibur 3 (PlayStation 2)
- » Street Fighter Alpha 3 (PlayStation 2)
- » Virtua Tennis 3 (PlayStation 3)

Spielzeiten

Donnerstag, 21. August:
12.00 Uhr bis 17.30 Uhr

Freitag, 22. August:
12.00 Uhr bis 19.30 Uhr

Samstag, 23. August:
12.00 Uhr bis 19.30 Uhr

Sonntag, 24. August:
12.00 Uhr bis 15.00 Uhr

Die Spielauswahl erfolgt am Stand auf Zuruf.



So findet Ihr uns:



GEWINNSPIELE

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 5. September 2008, Online unter www.maniac.de
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Für dunkle Zeiten

Atari bringt Licht ins Dunkel und versorgt Euch mit allerlei Spielen und Merchandise-Artikeln zu "Alone in the Dark".

- 4x "Alone in the Dark – Limited Edition" mit Soundtrack, Making-of-DVD, Artbook, Figur (je zwei für Xbox 360 und Wii)
- 4x "Alone in the Dark" (je zwei für Xbox 360 und Wii)
- 3x Artworks, unterzeichnet von Produzentin Nour Polloni
- 3x T-Shirt mit "Alone in the Dark"-Aufdruck
- 3x Edward-Carnby-Figur
- 3x Making-of-DVD
- 3x Artbook

Schattenjäger beantworten folgende Frage:

Wer hat "Alone in the Dark" entwickelt?

A: Paradise Products
B: Heaven Software
C: Eden Games

Stichwort: Atari



Prinzen-Preise

Der "Prinz Kaspian von Narnia" erobert zurzeit die Kinos.
Passend dazu verlosen wir zusammen mit Disney gar königliche Preise.

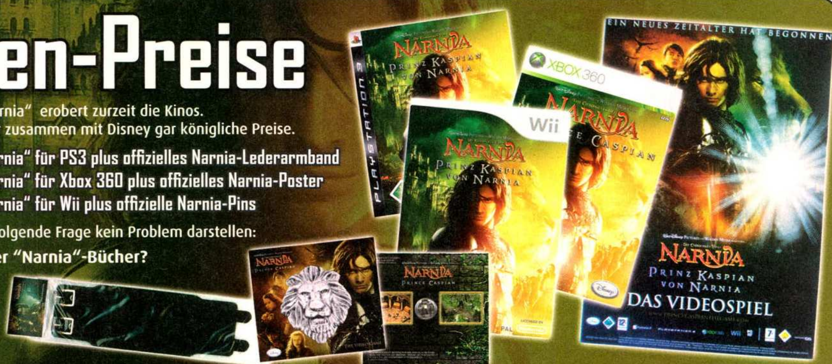
- 3x "Prinz Kaspian von Narnia" für PS3 plus offizielles Narnia-Lederarmband
- 3x "Prinz Kaspian von Narnia" für Xbox 360 plus offizielles Narnia-Poster
- 3x "Prinz Kaspian von Narnia" für Wii plus offizielle Narnia-Pins

Für "Narnia"-Fans dürfte folgende Frage kein Problem darstellen:

Wie heißt der Autor der "Narnia"-Bücher?

A: C. S. Siwel
B: C. S. Lewis
C: C. S. Levi's

Stichwort: Disney



Pool-Party

Ihr habt keinen Platz für einen echten Billardtisch? Wir liefern Euch zusammen mit Borgmeier PR die Lösung in Form von "Pool Party"-Spielen und Queue-Aufsätzen für Eure Wii-Remote. Für den Schritt hin zum realen Pool-Profi verlosen wir außerdem echte Queues und Experten-Bücher.

- 3x "Pool Party - Limited Edition" für Wii (mit Fernbedienungsaufsatz 'Wonderstick')
- 3x Billard-Queue in der Ausführung 'Fury Metal'
- 3x Buch "Grundlagen des Poolbillard"

Billard-Profis schieben bei folgender Frage eine ruhige Kugel (gut nachdenken!):

Wie viele Bälle kommen bei der Spielvariante 9-Ball zum Einsatz?

A: 8
B: 9
C: 10

Stichwort: Pool



KNOW-HOW

Wii SPIELT MAN GRATIS?

Heimentwickler versorgen Eure Nintendo-Konsole mit kostenlosen Spielen: Mit MAN!AC verwaltet Ihr sie im eigenen Channel.

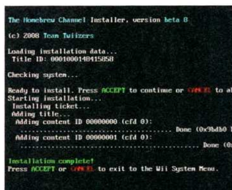
Die Heimentwickler-Szene atmet auf: Mit der neuesten Version des 'Twilight-Hack' (MAN!AC 08/08) lassen sich selbst programmierte Spiele und Werkzeuge auch auf Wii-Konsolen mit der Firmware-Version 3.3 starten. Das gelingt komfortabel mit dem Homebrew-Channel, der lästiges Booten per "Zelda"-Spielstand überflüssig macht: Ihr startet die Software direkt aus dem Hauptmenü der Konsole! *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Twilight Hack	http://wiibrew.org/wiki/Twilight_Hack
Homebrew Channel	http://hbc.hackmii.com/
Software	http://www.wiibrew.org/wiki/Homebrew_apps

1 DER HOMEBREW-CHANNEL

Mit dem Homebrew-Channel bringt Ihr Heimentwickler-Software von der SD-Speicherkarte ins Wii-Hauptmenü. Ihr installiert ihn wie die Software des "USB-Gecko" per Twilight-Hack: Formatiert die SD-Speicherkarte auf dem PC im Format FAT-16 und erstellt darauf die Ordnerstruktur **\private\wii\title\RZDP**. In diese kopiert Ihr die Datei **rzdp0.bin** aus dem Twilight Hack, benennt sie um in **data.bin**. Ins Hauptverzeichnis der Speicherkarte kopiert Ihr außerdem die Datei **boot.elf** des Homebrew-Channels. Steckt die Speicherkarte anschließend in die Konsole und kopiert den Twilight-Hack in den Wii-Speicher. Startet "Twilight Princess", ladet den Spielstand und plaudert mit dem Mann – bei der folgenden Installation des Channels bestätigt Ihr dreimal mit der Taste '1'.



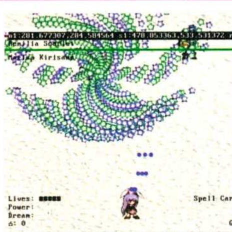
"Press Accept": Bei der Installation bestätigt Ihr mit der '1'-Taste.



Der Channel bringt die Software von SD-Karte ins Hauptmenü.

2 HEIMENTWICKLER-SPIELE

Mit dem Homebrew-Channel kommen Heimentwickler-Spiele unkompliziert auf den Wii: Ihr erstellt im Hauptverzeichnis der Speicherkarte den Ordner **apps**, in diesen wandern allerlei Unterordner für Eure Software – sie werden vom Homebrew-Channel automatisch erkannt und aufgelistet. Zur Auswahl stehen derzeit (Stand: Mitte Juli 2008) etwa drei Dutzend Titel, darunter vor allem Denkspiele wie Schach, Poker, Sudoku und Tetris. Ihr findet aber auch klassische Ballereien wie "Asteroids" und "Missile Command" sowie manch ausgefallene Entwicklung – so wurde etwa das Gitarrenspiel "Guitarfun" umgesetzt. Dabei kommen überraschenderweise alle möglichen Controller zum Einsatz: Von der Activision-Gitarre über Wii-Remote, Nunchuk und GameCube-Pad bis hin zur USB-Tastatur dürft Ihr sämtliches Zubehör nutzen! Allerdings motivieren nur wenige Ausnahmen langfristig, Grafik und Umfang der Entwicklungen sind meist bescheiden. Deshalb solltet Ihr auch Tools und Emulatoren unter die Lupe nehmen.



Wirbeleffekte: Im Ballerspiel "Tousou" bekämpft Ihr Magier mit wechselnden Zaubersprüchen.



Eine gelegentliche Runde wert: "Wii Poker" überzeugt mit ansprechender Präsentation.

3 TOOLS UND EMULATOREN

Neben eigenständigen Spielen gibt es für Wii auch allerlei Werkzeuge für Spieler: Managersoftware ermöglicht das Tauschen von Miis und GameCube-Spielständen, außerdem dürft Ihr diverse Mediaplayer nutzen und sogar eine kleine Linux-Umgebung einrichten. Per Emulator finden zudem zahlreiche Spiele für klassische Homecomputer, Konsolen und Automaten den Weg auf den Wii. Dazu braucht Ihr allerdings ROMs, deren rechtliche Unbedenklichkeit Ihr im Einzelfall prüfen müsst. Originalspiele kann die Wii nur vom PC übernehmen: Der Emulator "scumm VM" macht zahlreiche Point&Click-Adventures u.a. von LucasArts und Sierra mit der Wii-Remote kompatibel. Ihr kopiert z.B. den Inhalt der Original-Disketten von "Secret of Monkey Island" in einen beliebigen Ordner auf der SD-Karte und sucht diesen im Browser des "scumm VM". Wenige Klicks später stürmt Ihr das berühmte Pirateneiland mit Guybrush Threepwood: Die Bedienung mit der Remote klappt hervorragend und dank der kaum bemerkbaren Ladezeiten spielt sich das Abenteuer flotter als jemals zuvor – Oldie-Fans werden begeistert sein!



"scumm VM" bringt klassische PC-Adventures auf den Wii.

MAN!AC EXTENDED

» INHALT

LÖWENBRÄU

Kippen, Korn & Konsolen

Zu Besuch in Tokios Videospiele-Bars

WHO is WHO





PATRICE DÉSILETS

X Viele Wege führen in die Spielebranche: So hat sich manch berühmter Entwickler schon in jungen Jahren das Programmieren selbst beigebracht, andere versuchen es hingegen über eine klassische Informatik-Ausbildung.

Aber es geht auch anders: Der eingeschlagene Weg von Patrice Désilets, Creative Director von "Prince of Persia: The Sands of Time" und "Assassin's Creed", legt zunächst alles andere als einen Job in der Spiele-Entwicklung nahe. Zu Studienzeiten hat sich der rotbärtige Franko-Kanadier nämlich nie mit Informatik oder Spieldesign beschäftigt. Stattdessen standen Film, Literatur und Theater im Zentrum seines Interesses. Das wusste jemand bei Ubisoft wohl zu schätzen, so dass Désilets vor etwa zehn Jahren sein Büro bei Ubisoft Montreal bezog.

Von Playmobil nach Persien

Bis zu seinem ersten Hit, "Prince of Persia: The Sands of Time", sollten noch ein paar Jahre vergehen, die er mal mit größeren, mal mit kleineren Projekten verbrachte. Désilets' erstes Spiel, bei dem er die kreativen Zügel in der Hand hielt, war 1999 die Playmobil-Lizenzverwertung "Hype – The Time Quest", die sich recht wohlwollender Kritiken erfreute. Ähnlich erging es ein Jahr später "Donald Duck: Quack Attack", ein flottes 2,5D-Jump'n'Run, das für sämtliche Systeme erschien. Auch beim Taktik-Shooter "Rainbow Six 3" hatte Désilets seine Hände im Spiel, bis endlich der persische Prinz seinen Weg kreuzte.

Bei Ubisoft wurde zu der Zeit die Stelle des Creative Directors geschaffen, für die er sich prompt bewarb und ebenso prompt genommen wurde – von da an war er für die künstlerische Ausrichtung des akrobatischen Arabers zuständig. Natürlich zeichnen zahlreiche Mitarbeiter die Texturen oder erarbeiten die Animationen, für den Gesamtlook ist aber letztlich der Creative Director verantwortlich.

Patrice und der Assassine

Der Rest ist schnell erzählt: Nach Anlaufschwierigkeiten im mit Spielen überfüllten Weihnachtsgeschäft 2003 entwickelte sich "Prince of Persia: The Sands of Time" doch noch zu einem Erfolg und zog zwei Fortsetzungen nach sich. Désilets und sein Team hatten mit denen aber nicht viel zu tun, denn nach Abschluss der Arbeiten am persischen Thronfolger widmeten sie sich einem neuen, ehrgeizigen Projekt: dem Ende 2007 erschienenen "Assassin's Creed". Das Action-Abenteuer im orientalischen Gewand hat sich weltweit prächtig verkauft – wir sind gespannt, welche Projekte folgen.

Narrative Sportspiele

Während für viele Game Designer die erzähltechnischen Elemente einer Entwicklung nach Spielbarkeit und Präsentation erst an dritter Stelle stehen, legt Désilets auf Plot und Charaktere sehr großen Wert.

Patrice selbst sagt dazu: "Für mich ist es wichtig, dass ein Videogame eine tiefere Bedeutung hat, denn Spiele sind ein sehr kraftvolles Medium. Wenn man 40 Stunden mit einem Spiel verbringt, dann dringt es auch in dich ein; es wird ein Teil von dir. Deshalb sollten Entwickler lieber vorsichtig sein, was sie mit ihrem Spiel kommunizieren. Nicht alle legen da die nötige Sorgfalt an den Tag... Und solche Games will ich nicht spielen. Es ist schon eine ganze Weile her, dass ein Titel meine ganze Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat."

So verwundert es wenig, dass bei Désilets zur Entspannung ganz andere Spiele im Laufwerk rotieren. Er ist ein großer Freund von Konamis "Pro Evolution Soccer"-Reihe und überraschenderweise haben etliche Facetten der Referenz-Kickerei auch die Entwicklung von "Assassin's Creed" beeinflusst. Mehr dazu erfahrt Ihr im Interview auf der nächsten Seite.

Der Erzähler unter den Tüftlern

Mit seiner narrativ geprägten Herangehensweise und seinem geisteswissenschaftlichen Hintergrund ist Patrice Désilets eine Ausnahme-Erscheinung in der nach wie vor technokratischen Entwickler-Landschaft. Es spricht für Ubisoft, einem auf den ersten Blick nicht so recht in die Spielebranche passenden Charakterkopf eine Chance zu geben. Und ihm schließlich die Freiheiten zu lassen, erzählerisch anspruchsvolle Videospielkost zu produzieren, statt 08/15-Actiongames zu machen.

Mit "Prince of Persia: The Sands of Time" und "Assassin's Creed" ist es Patrice Désilets jedenfalls gelungen, Erzähltechniken, Stil und Spielbarkeit unter einen Hut zu bringen. *tn/mh*

Softographie

1999 » Hype – The Time Quest
2000 » Donald Duck: Quack Attack
2003 » Tom Clancy's Rainbow Six 3
2003 » Prince of Persia: The Sands of Time
2007 » Assassin's Creed





Etwas kurz geraten: "Donald Duck: Quack Attack" ist ein gut spielbares Jump'n'Run für PSone, PS2, Dreamcast und N64.



Das Spiel zum Spielzeug: In "Hype – The Time Quest" für PC und PS2 erforscht Ihr das Playmobil-Land.

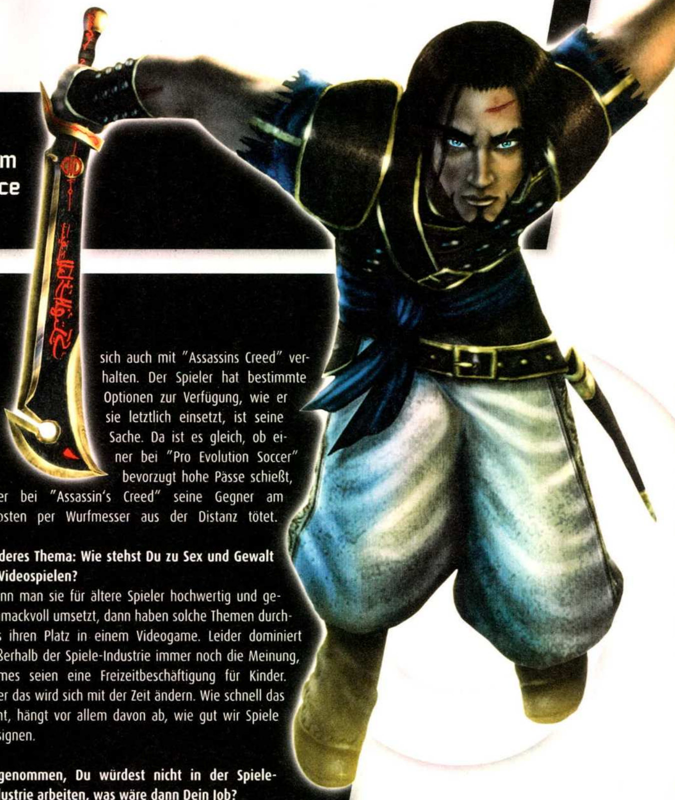


Grafisch brillant, spielerisch nicht hundertprozentig ausgereift: "Assassin's Creed" (PS3, Xbox 360) polarisiert die Gamer.



Die akrobatischen Talente des "Prince of Persia" werden heute gerne kopiert, die Atmosphäre von "Sands of Time" (PS2, GC, Xbox) ist famos.

Man muss nicht viele Spiele entwickeln, um tiefe Fußstapfen zu hinterlassen: Patrice Désilets ist der lebende Beweis.



5 Fragen an Patrice Désilets

MAN!AC: Nach langjähriger Entwicklung ist "Assassin's Creed" ein Riesenerfolg geworden – wie fühlst Du Dich dabei?
Patrice: Im Moment fühle ich mich vor allem ziemlich erschöpft. Ich bin frischgebackener Vater einer Tochter namens Alice. Der Erfolg von "Assassin's Creed" setzt meinem Glück quasi die Krone auf. Es ist einfach toll zu wissen, dass so viele Leute Spaß mit etwas haben, an dem wir so viele Jahre gearbeitet haben.

Trotz des großen Erfolgs haben einige Kritiker das Spiel ziemlich in die Mangel genommen. Was hältst Du davon?
Ich glaube, der Hauptgrund, warum wir teilweise so gegensätzliche Reaktionen auf "Assassin's Creed" bekommen haben, ist, dass wir eine ganz andere Art von Spiel entwickelt haben. Es ist nicht leicht, "Assassin's Creed" in eine Schublade zu stecken. Manche Leute haben eben eine ganz spezielle Art von Spiel erwartet und daher die eigentliche Spielerfahrung verpasst.

Aber weißt Du, manche Leute mögen auch die Beatles nicht... Es ist einfach unmöglich, es allen recht zu machen und von allen geliebt zu werden, gerade wenn man etwas Anderes und Neues versucht.

Du hast uns erzählt, dass Du Dir Inspiration von "Pro Evolution Soccer" geholt hast. Wo siehst Du die Parallelen?
Nun, bei "PES" kann jeder das Pad in die Hand nehmen, den Ball kicken und Spaß haben. Irgendwann erkennt man dann aber, dass doch mehr dahinter steckt. Und ähnlich sollte es sich auch mit "Assassins Creed" verhalten. Der Spieler hat bestimmte Optionen zur Verfügung, wie er sie letztlich einsetzt, ist seine Sache. Da ist es gleich, ob einer bei "Pro Evolution Soccer" bevorzugt hohe Pässe schießt, oder bei "Assassin's Creed" seine Gegner am liebsten per Wurfmesser aus der Distanz tötet.

Anderes Thema: Wie stehst Du zu Sex und Gewalt in Videospielen?
Wenn man sie für ältere Spieler hochwertig und geschmackvoll umsetzt, dann haben solche Themen durchaus ihren Platz in einem Videogame. Leider dominiert außerhalb der Spiele-Industrie immer noch die Meinung, Games seien eine Freizeitbeschäftigung für Kinder. Aber das wird sich mit der Zeit ändern. Wie schnell das geht, hängt vor allem davon ab, wie gut wir Spiele designen.

Angenommen, Du würdest nicht in der Spiele-Industrie arbeiten, was wäre dann Dein Job?
So genau kann ich das gar nicht sagen... Aber es wäre wohl auf jeden Fall etwas im kreativen Bereich. Vermutlich Autor, Film-Regisseur, vielleicht sogar Architekt.

Videogame-Bars in Tokio

Zwischen Kippen, Korn & Konsolen – Kleinode in Japans Hauptstadt.

X Wir sind vor wenigen Tagen in Tokio gelandet und gewöhnen uns langsam an das kühle Wetter. "Wir", das sind vier Autoren, die für MAN!AC in Tokio unterwegs sind und nach einer japanischen Legende fahnden.

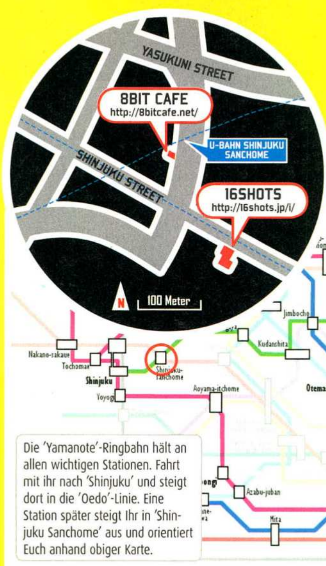
Nein, keine Sagen über Drachen oder Samurai. Vielmehr geht es um moderne Geschichten der Videospiel-Branche. Dass sich die Retro-Szene in den letzten Jahren mehr in Osaka als in Tokio ausgebreitet hat, ist belegt. Dass die Preise für Games in Japan nicht niedriger sind als in heimischen Import-Läden – längst Fakt. Wonach können wir also noch suchen? Emotionen.

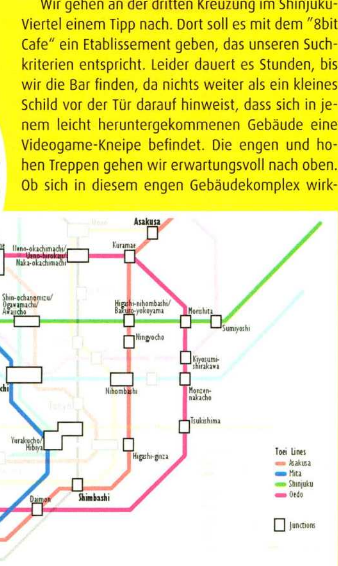
Gesellschaftliches Miteinander zu späten Abendstunden gibt es weltweit. Man genießt die freie Zeit, Alkohol spielt dabei nicht selten eine Rolle. Uns interessieren genau diese Orte, an denen melancholische Themen die Runde beherrschen und sich Freundschaften entwickeln, trotz mancher beruflicher Interessenskonflikte. Es ist aber nicht die Rede von den üblichen Kneipen und Wirtshäusern. Immerhin sind wir in Japan, und dort begeben wir uns auf die Suche nach den Videogame-Bars.

Wer suchet...

Ein Abend am Wochenende bietet sich an, um das Nachtleben von Shinjuku zu erforschen. Kein anderer Bezirk in Tokio ist für unsere Suche besser geeignet. Auf wenigen Quadratkilometern drängen sich der Bahnhof mit dem höchsten Passagieraufkommen der Welt sowie das Rotlichtviertel und das größte Vergnügungsareal des Landes.

Wir gehen an der dritten Kreuzung im Shinjuku-Viertel einem Tipp nach. Dort soll es mit dem "8bit Cafe" ein Etablissement geben, das unseren Suchkriterien entspricht. Leider dauert es Stunden, bis wir die Bar finden, da nichts weiter als ein kleines Schild vor der Tür darauf hinweist, dass sich in jenem leicht heruntergekommenen Gebäude eine Videogame-Kneipe befindet. Die engen und hohen Treppen gehen wir erwartungsvoll nach oben. Ob sich in diesem engen Gebäudekomplex wirklich eine der besagten Videogame-Bars befindet? Erleichterung macht sich breit, als wir im fünften Stock ein gut erhaltenes Famicom (in Deutschland NES) auf einem Stuhl sehen. Ein bisschen verloren steht es da, weist uns aber den Weg zur Tür des 8bit Cafes. Dort eingetreten, sehen uns zwei Barkeeper neugierig an. Die Uhr zeigt nach Mitternacht, der Alkoholpegel der Gäste ist hoch. Vielleicht macht das die Kommunikation mit den Besuchern leichter, denn Englisch hilft nicht unbedingt weiter. Mit Händen, Füßen, rudimentären Japanisch-Kenntnissen und simplen Englisch-Vokabeln können wir jedoch mit vier Personen recht angenehm plaudern. Thema, klar, Videospiele.





Die 'Yamanote'-Ringbahn hält an allen wichtigen Stationen. Fahrt mit ihr nach 'Shinjuku' und steigt dort in die 'Oedo'-Linie. Eine Station später steigt Ihr in 'Shinjuku Sanchome' aus und orientiert Euch anhand obiger Karte.

Bitte 8-Bit!

Das 8bit Cafe erstreckt sich über 75 m² und ist dekoriert mit klassischen Konsolen vom Famicom bis zum Saturn sowie mehreren hundert Modulen. Zum Teil sogar mit Edding unterschrieben von den Produzenten der Spiele, die auch schon ihren Weg ins 8bit Cafe gefunden haben. Viel offizielles Merchandise von Wanduhren über Kissen bis zu Super-Mario-Bastelsätzen ist gemütlich verteilt.

So dauert es auch nicht lange, bis wir von den Besitzern, Kojyo Masami und seiner Freundin Nawo, aufgefordert werden, die Pads selbst in die Hand zu nehmen. "Anfassen erlaubt" ist das Motto, und so geht es auf zu einer Runde "Super Street Fighter II" mit den stark angeheiterten Besuchern. Für eine bekannte Zeitung arbeiten sie, meinen die bis vor wenigen Minuten uns noch unbekannten Gäste. Überraschenderweise gewinnen wir ein Match nach dem anderem. Die Sympathiepunkte steigen und wir kommen gut miteinander aus. Die kommenden Nächte werden wir öfter im 8bit Cafe abhängen und uns sogar mit den Barkeepern anfreunden. An einem der folgenden Wochenenden findet das so genannte "Chiptune Mashup" statt, mit Live-Performances von bekannten Chiptune-Künstlern und Musik-CDs. Auf einem Beamer wird an diesem Abend "Super Mario Bros. 3" durchgespielt und Besucher der unterschiedlichsten Branchen und Firmen unterhalten sich über ihr gemeinsames Hobby und Beruf. Es wird spät an diesem Abend.







Das 8bit Cafe





Alles darf gezockt und ausprobiert werden; die Spiele sind zum Teil signiert, Entwickler gehören zum Stammpublikum; nur ein kleines Schild vor der Tür preist das 8bit Cafe an; beim "Chiptunes Mashup" werden alte Games zu DJing und Live-Gesang an der Leinwand durchgespielt (im Uhrzeigersinn von oben links).



"Punch-Out!!"-Held Vodka Drunkenski präsentiert den Wodka: Getränkekarten mit Retro-Touch im 16Shots.

16 Gespritzte auf 12 m²

Nächster Tag. Wir sind wieder auf den Beinen, um eine weitere Bar zu suchen. Ebenfalls in Shinjuku muss sich das "16Shots" befinden, in dem sich das Who-is-who der Videospiele-Branche treffen soll. Ein Geheimtipp unter den Tokio-Besuchern. Wir wundern uns, dass die Bar nur wenige hundert Meter vom 8bit Cafe entfernt zu liegen scheint. In einer kleinen Seitenstraße finden wir eine Glastür, die ins 16Shots führt. Beziehungsweise in einen kleinen Raum mit Bar, dessen Größe wohl 12 m² nicht übersteigt. Wir betreten den Raum und sind mitten im Geschehen. Nur vier Leute passen an den Tresen, an einem "Raiden Fighters Jet 2"-Automaten drängen sich weitere drei Personen. Trotz der scheinbaren Überfüllung werden wir freundlich empfangen. Wir setzen uns und kommen ins Gespräch. Der Blick durch den Raum raubt uns den Atem. Wir sehen Schätze wie den Divers 2000 Dreamcast oder einen Virtual Boy und dürfen sogar mit ihnen spielen. Wir bestellen vier Bier in einem japanisch-englischen Mischmasch und sind überrascht, dass Löwenbräu serviert wird. Dazu bekommen wir einen Nintendo DS und eine PSP mit aktuellen Spielen gereicht. Auch hier ist das Mitspielen und Diskutieren erlaubt. "Aus Deutschland?" fragt uns ein Herr mit Brille in japanisch angehauchtem Deutsch. Perplex beginnen wir ein trilinguales Gespräch.

Es stellt sich heraus, dass es sich um einen ranghohen Mitarbeiter von Sega handelt, der in Deutschland studiert hat. Schon in den Neunzigern war er bei einigen bekannteren Spielen für den Saturn beteiligt. "Aber nicht weitererzählen!" bittet er uns. Name und Position sollen nicht an die große Glocke gehängt werden, er sei als Privatperson hier. Dennoch sprechen hier alle über Videospiele und die vielen Geheimnisse und Gerüchte aus der Branche. "Es ist unsere Leidenschaft", meint unser Mann und lädt uns zu einer Tour bei Sega für die kommende Woche ein.

Wir kommen wieder!

Obwohl Japanern nachgesagt wird, sich in der Gesellschaft von Ausländern nicht besonders wohl zu fühlen, erleben wir das Gegenteil. Ein wenig später sprechen wir mit einem Mitarbeiter von Grasshopper, der von deutschen Metal-Bands schwärmt. So etwas würde er gerne in die Videogames einbauen, meint er. Neugierig fragen wir nach. Es stellt sich heraus, dass er als Musiker an "No More Heroes" (Wii) und "Killer 7"(PS2, GameCube) beteiligt war.

Auf dem stillen Örtchen hängt eine Pinnwand mit vielen Visitenkarten. Unzählige Grafiker, Musiker und Programmierer aus Tokio, aber auch anderen japanischen Städten und sogar den USA haben hier getrunken und gefeiert. Sega, Square Enix, Cave, Treasure, Nintendo, Sony, Microsoft, Enterbrain – um nur einige zu nennen. Von Riichiro Abe, dem Besitzer der Bar, wollen wir wissen, wieso sich all diese Leute hier treffen. Es seien die Geschichten, meinte er, die jeder mit sich herumträgt. All jene Storys, die Videospiele-Fans nun mal so mit sich führen. Und dabei sei es egal, ob man in der Branche arbeite oder nicht. Die Leidenschaft hätten sie alle.

Wir bestellen Ramen-Nudeln und spielen noch ein bisschen "Raiden Fighters Jet 2". Trinken zwei, drei Runden Bier und schließen mit Schnaps ab. Langsam werden es immer weniger in der Bar. Da Riichiro Abe nur nebenberuflich hinter der Bar steht, möchte er bald schließen. Er bittet uns freundlich zu gehen. "Aber kommt wieder!", meint er. Diesen Rat befolgen wir! *sch*

"Wir haben eins gemeinsam: die Liebe zu Videospielen."

Wir trafen uns mit Riichiro Abe (Geschäftsführer von 16Shots / Sprocket Inc.), um mit ihm über sich und seine Bar zu sprechen.

MAN!AC: Wann hast Du beschlossen, eine Videogame-Bar zu eröffnen?
Riichiro Abe: 16Shots wurde am 15. Juli 2006 eröffnet, dem 23. Geburtstag des Famicom, das 1983 in Japan veröffentlicht wurde. Ziemlich leicht zu merken und der beste Zeitpunkt, eine Bar aufzumachen, findet Ihr nicht?

In der Tat. Wie kann man sich den Alltag der Personen, die hinter dem 16Shots stehen, vorstellen?
Das Unternehmen Sprocket, das hinter dem 16Shots steht, ist im Verlagswesen tätig. Wir produzieren und designen Magazine, Webseiten und CD-Hüllen für Computerspiele. In der Bar unterstützen uns einige Teilzeitkräfte. Wir haben alle eines gemeinsam: die Liebe zu Videospielen.

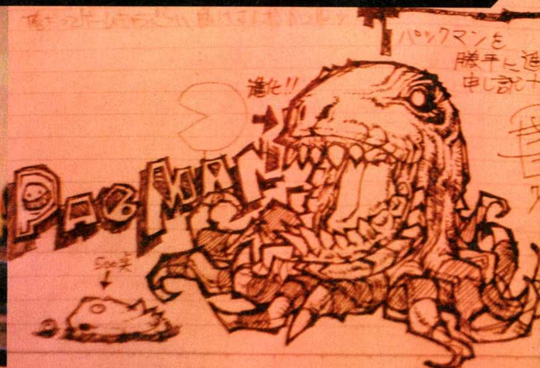
Sind Videogame-Bars wie das 16Shots nur in Tokio möglich?
Nun, der Markt dafür ist ziemlich klein, und deswegen dürfte es an anderen Orten wohl schwer werden. Osaka mal ausgenommen. Dennoch habe ich von einer Bar namens "Barcade" in Brooklyn, New York gehört. Irgendwann möchte ich da mal hin und mir das ansehen.

Hier ist es ja ziemlich eng, hast Du schon mal drüber nachgedacht, in eine größere Lokalität umzuziehen?
Ja, ein Ziel dieses Jahr ist es, im zweiten Stock noch Sitzplätze aufzubauen. Ich glaube, dass unter anderem die Lage unsere Bar zu dem gemacht hat, was sie heute ist. Daher möchte ich ungern aus Shinjuku wegziehen.

Hattest Du in letzter Zeit besonders interessante Besucher aus der Industrie? Plauder' doch mal ein bisschen aus dem Nähkästchen.
Vier Leute aus Deutschland, die mit eigenen Spielen zu mir kamen (lacht). Es gibt in der Tat einige "interessante" Gäste, aber darüber rede ich wegen deren Privatsphäre nicht.

Kein Problem. Letzte Frage: Welches Videospiel und System ist Dein Favorit?
Die Frage wird mir häufig gestellt. Also, da gibt es ziemlich viele in jeder Generation, daher kann ich nicht sagen, welches das Beste ist. Aber das erste Spiel, das ich wirklich hervorragend fand, war die Spielhallen-Version von "Pac-Land". Es war das erste richtig motivierende Jump-Action-Game, noch vor "Super Mario Bros.". Als Plattform bevorzuge ich Arcade-Automaten.







Das 16Shots

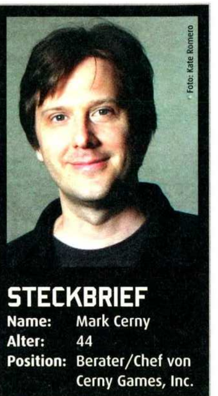




Raritäten wie der Divers 2000 Dreamcast stehen im 16Shots zum Anfassen bereit; im Gästebuch finden sich Skizzen von namhaften Entwicklern; deutsches Bier steht im 16Shots hoch im Kurs; eine 100-Yen-Münze nach der anderen verschwindet im "Raiden Fighters Jet 2"-Automaten (im Uhrzeigersinn von links oben).

The Making of... MARBLE MADNESS

MAN!AC spricht mit Mark Cerny über sein minimalistisches Spiel rund um Präzision, schnelle Reaktionen und Murmeln.



STECKBRIEF
Name: Mark Cerny
Alter: 44
Position: Berater/Chef von Cerny Games, Inc.

In den frühen 80er-Jahren begann Mark Cerny als milchgesichtiger 17-jähriger Bursche bei Atari Games, nachdem ihn der Autor eines Buchs mit Tipps zu Automatenspielen dem Vizepräsidenten für Produktdesign vorgestellt hatte. Er nahm sich die Firmenkultur zu Herzen, ungewöhnliche Spielerlebnisse zu schaffen (auch wenn die Wirtschaftlichkeit von Spielhallen bereits sank) und machte sich an die Arbeit zu dem, was "Marble Madness" werden sollte: Ein Spiel, bei dem Zocker einen Trackball benutzen, um eine Murmel unter Zeitdruck durch sechs knifflige Kurse ans Ziel zu rollen.

"Minigolf war meine Inspiration," verrät Mark. "Ich liebte die Idee, dass die Konturen eines Spielfeldes den Weg des Balls beeinflussten. Ich habe Abende mit der Arbeit an Ataris Grafiktechnologie verbracht, um an verschiedenen optischen Ansätzen zu arbeiten, bevor ich mich für ein isometrisches Gitter entschied." Weitere Experimente und Vereinfachungen folgten, insbesondere nachdem Mark feststellte, dass seine ursprünglichen Ideen für bewegliche Spielfelder samt 'Wellen', die den Spieler jagen sollten, nicht machbar waren. Daraus entwickelte sich der eigenständige Grafikstil, der heute noch frisch und modern aussieht.

Abstrakte Spiel-Kunst

"M.C. Eschers optische Illusionen waren ein großer Einfluss", erklärt Mark und fügt hinzu, dass in seiner Kindheit vier abstrakte Bilder des holländischen Malers die Wohnungswände zierten. "Aber die Grafik des Spiels spiegelt auch mein limitiertes Zeichentalent wider – sie konnten berechnet, statt gemalt werden." Tatsächlich hat Mark die Levels nicht Pixel für Pixel gebaut, sondern ein cleveres Raytracing-Werkzeug programmiert, mit dem sich vorgerenderte Levels auf Basis einer Höhenkarte erstellen ließen. "Dadurch konnte ich die Levels mit einer Kantenglättung für einen weicheren Look versehen er. "Wenn es darum ging, was man einbauen wollte, spielte die Durchführbarkeit die größte Rolle. Es war zum Beispiel nicht möglich, eine gutaussehende elastische Barrikade rund um das Spielfeld einzubauen."

Weniger ist mehr

Ein weiteres Mal erwiesen sich Einschränkungen als nützlich. Mark setzte nicht auf ausgeklügelte Grafik, sondern vertraute auf die Wirkung der Landschaft. Das machte das Spiel schnittig und minimalistisch – Abgründe, Irrgärten und Hügel wurden zu Feinden. Allerdings tummeln sich auch zusätzliche Gegner in einigen Levels: eine böse schwarze Kugel, wurmartige 'Murmel-Mampfer' und tödliche Säurepfützen. "Sam Comstock hat sie gebastelt", verrät Mark. "Wegen der Sprite-Einschränkungen mussten die Bösewichte klein bleiben. Meine einzige feste Regel war 'keine Gesichter' – ich wollte etwas mit einer reduzierten Ästhetik, das zu den Spielfeldern passte."

Hauseigene Tests ergaben, dass "Marble Madness" das Zeug zum Erfolg hatte – zur Erleichterung von Mark, der die Reaktionen auf seine bis dahin gemachten Entwicklungen als 'lauwarm' beschreibt. In den Spielhallen kam der Automat gut an, aber sein kurzer Umfang sorgte dafür, dass er bald ersetzt wurde. "Weil 'Marble Madness' nur vier Minuten lang ist, hatten Zocker die sechs Levels schnell erledigt und wendeten sich dann anderen Spielen zu," so Mark. "In den 18 Spielhallen, die wir zum Testeinsatz auswählten, war 'Marble Madness' überall anfangs der Top-Titel, verlor aber zugleich nach sieben

und Schatten einbauen, was der isometrischen Optik zusätzliche Tiefe verlieh."

Was die Hindernisse angeht, griff Mark auf Skizzen zurück, die er seit dem Beginn des Projekts angefertigt hatte. "Angesichts der Schwierigkeiten, die der Einbau von Inhalten damals machte, war es leichter, Konzepte zu erfinden, als sie tatsächlich umzusetzen," sagt Wochen wieder die Gunst der Besucher."

Doch trotz der Kürze des Spiel bleibt sein Vermächtnis erhalten: "Marble Madness" ist eines der schönsten Automatenspiele aller Zeiten. Sein einfaches Konzept führte zu einem Dutzend Heimumsetzungen und diente als Inspiration von Spielen wie "Spindizzy" bis hin zu "Super Monkey Ball". *gr/us*



MARBLE MADNESS

System: Automat
Hersteller: Atari Games
Jahr: 1984
Designer: Mark Cerny (mit Sam Comstock, Bob Flanagan, Brad Fuller, Hal Canon)

FORTSETZUNG FOLGTE (NICHT)

Schwer genug, heute einen funktionierenden "Marble Madness"-Automaten aufzutreiben, doch der Nachfolger ist viel seltener. Von Bob Flanagan (Co-Programmierer bei "Marble Madness") entwickelt, wurde die Fortsetzung nie veröffentlicht. "Marble Man" verwarf die Minimalismus-Ästhetik des Erstlings und hatte dafür merkwürdige Feinde wie eine riesige Tomate (siehe Bild) anzubieten. Außerdem gab es auf Dauer nervige Sprachsamples zu hören, während die Steuerung auf einen normalen Joystick statt wie beim Vorgänger einen Trackball setzte. Doch seine Seltenheit (es sind nur wenige erhaltene Prototyp-Geräte bekannt) machen das Spiel zum begehrten Ziel für Sammler – nicht zuletzt deshalb, weil es nicht als Emulation existiert und deshalb keiner einfach so selbst nachprüfen kann, was eigentlich wirklich dahinter steckt.





MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Breath of Fire III





...und was wir heute dazu sagen

Während "Final Fantasy VII" vorberechnete Hintergründe und Polygon-Protagonisten nutzte, setzte der dritte Teil der "Breath of Fire"-Reihe andere Schwerpunkte. Folgerichtig beeindrucken hier nicht die (etwas tristen) 3D-Hintergründe, sondern die detailverliebten Bitmap-Bosse und putzigen Charaktere. Forscherfreiraum wie bei "Final Fantasy" gibt es kaum und die Inszenierung ist nicht annähernd so episch. Dafür habt Ihr mehr zu lachen: Eure halbstarken Begleiter treiben ständig Unfug oder reißen Gags. Wie damals nerven allerdings die pseudo-hippe Ausdrucksweise und die Abkürzungs-Flut in den Textboxen. Spielerisch wird solide Rollenspielkost geboten, die dank der charmanten Aufmachung auch heute noch gut genießbar ist.

AUSBLICK

Die Test-Lawine kommt noch vor dem Weihnachtsgeschäft ins Rollen: Wir flattern in **Lego Batman** durch Gotham City, schwingen in **Star Wars: The Force Unleashed** unser Lichtschwert und schützen in **Too Human** die Menschheit vor den Maschinen. Außerdem prüfen wir, ob **Silent Hill: Homecoming** an die Qualität der Vorgänger anknüpfen kann; Erholung garantiert anschließend **Viva Piñata: Trouble in Paradise.** Im Import-Teil testen wir **Project Zero Wii** auf seinen Gruselfaktor. Freunde des runden Leders freuen sich auf **Pro Evolution Soccer 2009** und **FIFA 09**.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 10/08 erscheint am 29.08.2008

AUF DER MAN!AC-DVD:



» E3-Nachbetrachtung
Neben Messe-Impressionen präsentieren wir bewegte Bilder zu den besten Spielen (u.a. "Resident Evil 5", "Gears of War 2" & "Prince of Persia"). Freut Euch außerdem auf die Konferenzen von Electronic Arts, Konami und Ubisoft.

» Brothers in Arms: Hell's Highway
Wir sagen Euch, ob Ubisofts Weltkriegs-Shooter für PS3 und Xbox 360 mit der Genre-Referenz "Call of Duty 4" mithalten kann.

» Wario Land: Shake Dimension
Im Import-Test begleiten wir Nintendos Bad Boy auf seinen Wii-Beutezug. Ein Fest für Hüpfspiel-Freunde?

Teaser-Videos auf www.maniac.de ab 25.08.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Michael Herde (mh), André Kazmaier (ak, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) - Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Max Scharl (sch), Craig Grannell (gr), Winnie Forster, Rafael Dyll, Michael Stapf, Rudolf Inderst

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 53
NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Final Fantasy XIII © Square Enix
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2008

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

OVERLORD
RAISING HELL

DENKE BÖSE. TUE BÖSES. WERDE ALLMÄCHTIG.

JETZT KOSTENLOSE HINTERGRUNDBILDER IM PLAYSTATION®NETWORK SICHERN

Der Overlord ist zurück! Und zwar mit teuflisch guten Inhalten. Für die PlayStation® 3 kommt jetzt der Nummer 1-Hit „Overlord“ mit der kompletten „Raising Hell“-Expansion sowie exklusiven Features.

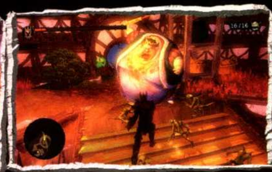




Führe deine Schergen und beherrsche das Chaos



Erkunde und erobere fünf neue Gebiete



Sieben zusätzliche Multiplayer-Karten für noch mehr Spielspaß

JETZT IM HANDEL

WWW.CODEMASTERS.DE/OVERLORD



ask about games .com



PLAYSTATION 3





